
Roland



EM-2000

CREATIVE KEYBOARD

Manuel de référence

Avant de vous parler de tout ce que vous trouverez dans le Manuel de référence de votre EM-2000, voici quelques points qu'il ne couvre pas: sélection de sons, de programmes utilisateur, de MIDI Sets, de styles musicaux et de styles utilisateur. Veuillez donc consulter la Première approche pour en savoir davantage sur le maniement de l'instrument (comment enregistrer des morceaux ou Songs, comment consigner vos réglages dans un programme utilisateur, comment vous servir du Chord Sequencer, etc.) Le Manuel de référence contient par contre des explications plus élaborées de fonctions que vous n'utiliserez probablement pas immédiatement (c'est la raison pour laquelle elles n'ont pas été traitées dans la Première approche.

Comme son nom l'indique ce manuel est un outil de référence qui vous décrit les paramètres disponibles ainsi que leurs plages de réglage et qui vous donne quelques indices quant au lien de certains paramètres entre eux. C'est pourquoi il a l'air franchement plus "technique" que la Première approche. Le Manuel de référence est un manuel que vous n'utiliserez que pour en savoir davantage sur un paramètre donné — ou pour découvrir ce que l'EM-2000 peut encore vous proposer.

Un dernier mot: nous avons décidé d'indiquer les adresses des diverses pages d'écran au moyen d'un "\". Vous savez probablement que ce symbole est utilisé par les utilisateurs d'ordinateur pour représenter la hiérarchie de divers répertoires (ou dossiers); l'entrée de gauche est toujours la plus importante et, dans le cas de votre EM-2000, elle désigne le mode.

Sommaire

1. Interface utilisateur	6	7. Mode Parameter	24
1.1 [F5] Exit	6	7.1 Param\Glb\1	24
1.2 Page Master	6	7.2 Param\Glb\2	24
1.3 Navigation à travers les pages d'écran	7	7.3 Param\Glb\3	25
Touches de fonction et bouton [SHIFT]	7	7.4 Param\Glb\4	25
Commandes, boutons [TONE] et [VOLUME]	8	7.5 Param\Glb\5	26
Affichage de valeur contrasté/normal	8	7.6 Param\Tune\1	26
Boutons [PAGE] ▲▼ et boutons de sélection de Part	8	7.7 Param\Tune\2	27
2. Disk List Edit: programmation de la base de données	10	7.8 Param\Tune\3	27
2.1 Sélection du mode Disk List Edit	10	7.9 Param\Cntrl\1	28
2.2 Rename: Informations Database/noms de fichiers	11	7.10 Param\Cntrl\2	28
2.3 (Disk List) Delete	12	7.11 Param\Cntrl\3	28
2.4 Note (J) Input	12	7.12 Param\Cntrl\4: Foot pedal/Expression	30
2.5 Disk Link: établir des liens avec des styles musicaux externes	13	7.13 Param\Cntrl\5: Channel Aftertouch	30
3. Divers	14	7.14 Param\Cntrl\6: Pad Assign	31
3.1 Song Sets	14	7.15 Param\Cntrl\7: D Beam Assign	32
Compilation d'un Song Set	14	8. Song Tools (outils pour morceaux)	34
Charger un Song Set (Database)	14	8.1 Séquenceur 16 pistes	34
Song Set Play	15	Page REC 1	34
Reproduction d'un Song Set	15	Page REC 2	34
3.2 Utiliser l'EM-2000 avec des séquenceurs MIDI externes	15	Pages REC 3 & 4	35
4. Pages Volume et mode Volume	16	Style Converter	36
4.1 Contrôle du volume (assignations de curseurs)	16	Init	37
Global Volume	16	Fonctions d'édition du séquenceur 16 pistes	38
Page Volume en mode GM/GS	16	8.2 Autres fonctions utiles	44
5. Pages Tone et mode Tone	17	8.3 Header Post Edit	46
5.1 Sélection de sons (Tone)	17	9. Mode User Style	48
5.2 Tone Edit (Paramètres de Part)	17	9.1 UstrSt\Rec1	48
5.3 Source	18	9.2 UstrSt\Rec2	49
6. Mode Mixer	19	9.3 UstrSt\Rec3	50
6.1 Mixer\RTIME et Mixer\Arrng	19	9.4 UstrSt\Rec4	50
Commutateurs Source pour les Parts Arranger	19	9.5 UstrSt\Rec5	51
6.2 Mixer\Song	20	9.6 Clonage, édition et avertissements (Shared)	51
6.3 Pages Mixer\Effect	20	9.7 Pages Length	52
Reverb	20	9.8 TSign (time signature)	53
Chorus	21	9.9 Track Copy (Style Morphing)	53
Delay	22	9.10 Mode User Style Edit	55
Equalizer	22	Track Erase	55
Paramètres DSP EFX	23	Track Delete	56
Source 1 & 2	23	Track Insert	56
		Track Transpose	57
		Track Velocity Change	58
		Track Quantize	58
		Track Gate Time Change	58
		Track Shift	59
		9.11 Mode User Style Microscope	59
		Track Microscope Edit	59
		Micro Change	60
		Micro Erase	60
		Micro Insert	60
		Micro Move	61

Microscope Copy	62
9 12 User Style Utility	62
All Tracks Data Change	62
User Style Delete	63
10. Mode MIDI	64
10.1 Messages MIDI utilisés par l'EM-2000	65
Les tableaux d'équipement MIDI	67
10.2 Paramètres RX	67
10.3 Paramètres MIDI TX	68
10.4 NTA: Canaux de réception Note-to-Arranger	69
10.5 Basic Channel	69
10.6 Style Channel	70
Sélection de styles via MIDI	70
10.7 Paramètres MIDI (Param)	71
10.8 MIDI Sync RX/TX	71
Style (Sync) RX, Song (Sync) RX	71
Style (Sync) TX	72
Song (Sync) TX	72
10.9 MIDI Sets	72
11. Mode Disk	73
11.1 Disk Load (charger des données du disque)	73
11.2 Disk Save (sauvegarder des données sur disque)	74
11.3 Rename	76
11.4 Delete	78
11.5 Custom Style Sets	78
Programmation de Custom Sets	78
Charger un Custom Set dans les mémoires Custom	79
11.6 Song Set	79
11.7 Fonctions Copy	80
Song Copy (File Copy)	80
Copier d'autres types de fichiers	81
Disk Copy	81
11.8 Format Device	82
11.9 Device & Unmount	83
11.10 Fiche technique	84
12. Messages d'écran	85
13. Tones, Drum Sets, Music Styles, EFX	87
13.1 EM-2000 Tone Map (banques A & B)	87
13.2 G-800 Tone Map (banques C & D)	92
13.3 SC-55 Map & CM-64 Tones (banques E & F)	95
13.4 Drum Sets	97
13.5 Styles musicaux (ROM)	109
13.6 Styles musicaux (disque Zip fourni)	110
13.7 Tableaux d'équipement MIDI	112
13.8 Types EFX & paramètres contrôlables	114
13.9 Chord Intelligence	117
14. Index	119
15. Distributeurs Roland	121

1. Interface utilisateur

Votre EM-2000 a été conçu pour vous apporter tout ce dont vous avez besoin ainsi que pour vous offrir un accès rapide à toutes les fonctions et paramètres. C'est pourquoi, la plupart des opérations peuvent être effectuées au moyen de l'écran et des commandes qui en dépendent.

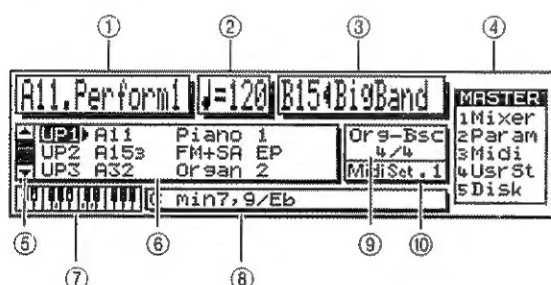
Pour sélectionner la quantité d'informations affichées à l'écran, voyez page 15 dans la Première approche.

1.1 [F5] Exit

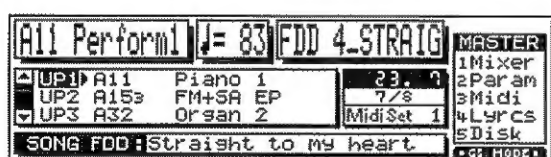
La fonction Exit est généralement assignée à la touche de fonction [F5]. Une ou deux pressions sur [F5] vous ramènent toujours à la page Master.

1.2 Page Master

La page Master de votre écran apparaît lors de la mise sous tension de l'EM-2000. Appelons-la *Page Master*, selon le titre du menu, MASTER:



En mode GM/GS, la page Master est un peu différente: la quatrième option, [F4] UsrStl, est remplacée par l'option *Lyrics*. Notez aussi le message GS MODE dans le coin inférieur droit:



La fenêtre d'adresses de styles à côté de la fenêtre Tempo ne donne plus d'adresse de mémoire (comme "B15") mais indique le lecteur qui contient le morceau (FDD signifie "lecteur de disquette").

1. Adresse et nom du programme utilisateur

Vous trouverez ici l'adresse (groupe, banque et numéro) et le nom du programme utilisateur sélectionné.

2. Fenêtre Tempo

La fenêtre tempo indique le tempo de reproduction du style musical (voyez page 48 dans la Première approche) ou du fichier Standard MIDI. Vous pouvez changer le tempo préprogrammé en vous servant de la molette et des boutons de la section TEMPO.

3. Adresse et nom du style musical ou du morceau

Cette page d'écran affiche l'adresse (groupe, banque et numéro) ainsi que le nom ou le numéro et le nom du style musical (voyez page 18 dans la Première approche) ou du morceau.

4. Menu de fonctions

Le menu des fonctions vous permet de voir ce que les touches de fonction ([F1]~[F5]) vous permettent de faire. Le menu de fonctions de la page Master vous permet de choisir un mode de l'EM-2000 (Mixer, Param, MIDI, UsrStl, ou Disk). Une pression sur une touche de fonction vous amènera au menu du mode correspondant, où les touches de fonction servent à sélectionner les options propres à ce mode.

Voici les modes de l'EM-2000:

Mixer: Le mode Mixer vous permet de modifier la balance de volume, les niveaux des envois aux effets et diverses autres fonctions touchant au mode de production de son de l'EM-2000.

Param (Parameter): Le mode Parameter vous permet d'éditer les paramètres généraux, les paramètres d'effet et diverses autres fonctions.

MIDI: Comme son nom l'indique, vous trouverez ici les fonctions MIDI (réglages de canaux et filtres MIDI) de votre EM-2000.

UsrStl (User Style): Choisissez ce mode pour créer vos propres accompagnements.

Disk: Le mode Disk sert à sauvegarder des données sur disquette, disque Zip ou sur un appareil SCSI externe ainsi qu'à les charger. Il vous permet également de formater vos disques et de faire des copies de secours (Backup).

Il y a quatre autres modes auxquels vous avez accès grâce à un bouton: le mode Tone (page 31 dans la Première approche), le mode Volume (page 16), le mode Disk List (page 10) et le mode MIDI Port (qui fait partie des réglages MIDI de l'EM-2000, page 97 dans la Première approche).

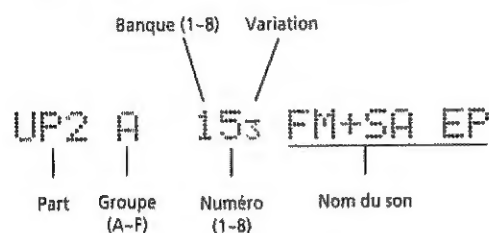
5. Barre de défilement de page

Les deux flèches constituent une représentation graphique des boutons [PAGE] ▲▼. Comme l'écran ne peut afficher que trois Parts simultanément, vous devez faire appel aux boutons [PAGE] ▲▼ pour appeler les informations concernant les Parts cachés.

Remarque: Le curseur noir (actuellement sur UP1) indique le Part pour lequel vous pouvez choisir un son. Il est parfaitement possible de faire défiler la page jusqu'à un Part actuellement invisible sans le sélectionner pour autant. Pour sélectionner un Part, vous devez utiliser la commande située à l'extrême gauche sous l'écran (appelée [DRUMS/PART]) ou les boutons de sélection de Part (sous l'écran).

6. Fenêtre d'information sur les Parts

Cette fenêtre vous permet de connaître les sons assignés aux Parts Directs. L'écran a cet aspect-ci:



(Le numéro de Variation n'est pas toujours affiché.)
Votre EM-2000 se sert du format Variation car il contient plus de sons que la norme MIDI peut traiter. Une Variation est généralement une autre sorte de son appartenant à un groupe donné (d'où le nom *Variation*). Le son "St. FM EP" assigné à Upper 2, par exemple, est un autre type de son de piano électronique. C'est pourquoi l'EM-2000 ne le considère pas comme un Capital.

7. Affichage graphique d'accord

Cet affichage vous montre les touches enfoncées dans la zone de reconnaissance d'accords. Les informations concernant les accords alimentent l'Arranger (voyez "Sélection de la zone de reconnaissance d'accords" à la page 42 dans la Première approche).

8. Fenêtre de symbole d'accord

Cette fenêtre indique le nom du dernier accord que vous avez joué. Ces informations peuvent parfois dépanner le guitariste de votre groupe.

Astuce: Cet affichage peut se révéler fort précieux lorsque vous commencez à improviser et que la suite d'accords vous enthousiasme au point que vous vouliez en faire un morceau à part entière. Votre EM-2000 est équipé d'une fonction qui vous aide à retenir les changements. Nous vous suggérons d'activer le Chord Sequencer (voyez page 55 dans la Première approche) dès que vous vous mettez à improviser. De cette manière, vous pouvez reproduire les changements joués et les noter en copiant l'information donnée dans la fenêtre de symbole d'accord.

9. Fenêtre d'information sur le style/morceau

Cette fenêtre affiche soit la division du Style actuel et la mesure ("armure de temps") soit la mesure et le temps actuels ainsi que l'"armure de temps" du morceau Recorder que vous reproduisez.

10. Fenêtre MIDI Set

Cette fenêtre affiche le numéro du set MIDI actif.

1.3 Navigation à travers les pages d'écran

Touches de fonction et bouton [SHIFT]

Chaque touche de fonction est assignée à une ligne spécifique du menu des fonctions. La fonction elle-même peut varier mais la deuxième option du menu peut toujours être sélectionnée au moyen de la touche [F2]. Certains menus sont trop grands pour une seule page d'écran. Dans ce cas, le coin inférieur droit du menu de fonction aura cet aspect:



← Cette "page" indique qu'il faut "tourner la page" pour accéder aux autres entrées du menu



← Pas d'autre "page": il s'agit donc de la deuxième page

1. Pour "tourner la page", maintenez [SHIFT] enfoncé...

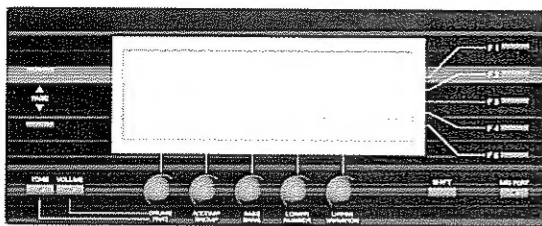
2. ... et appuyez sur la touche de fonction assignée à l'option voulue.

Mais revenons à la page Master.

3. Appuyez sur [F5] (Exit) jusqu'à ce que la page Master apparaisse:



Commandes, boutons [TONE] et [VOLUME]



L'EM-2000 dispose donc de neuf niveaux dont cinq sont accessibles via les touches de fonction. Les quatre autres peuvent être sélectionnés avec des boutons dédiés:

TONE: Affiche la page de sélection de sons. Vous pouvez alors sélectionner un Part, un groupe de Tones (A~F), une banque (1~8), un numéro (1~8), et une Variation. Pour quitter ce mode appuyez sur TONE ou sur [F5] (EXIT)

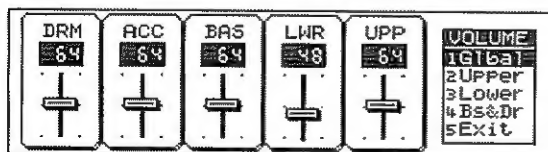
VOLUME: Permet de régler la balance de tous les Parts de l'EM-2000 (aussi bien les Parts Directs que les Parts Arranger). Notez, néanmoins, que seuls les Parts Directs peuvent être choisis via des boutons individuels (voyez plus bas). Appuyez sur [VOLUME] ou [F5] (Exit) pour quitter ce mode.

DISK LIST: Passe en mode Disk List qui vous permet de bénéficier de la base de données et des fonction Play & Search. Appuyez sur [DISK LIST] ou [F5] (Exit) pour quitter ce mode.

MIDI PORT: Affiche la page MIDI Port qui vous permet de sélectionner les Parts de l'EM-2000 qui sont reliés aux ports MIDI. Votre EM-2000 est multitimbral à 32 Parts ce qui signifie qu'il peut recevoir et transmettre des données MIDI pour 32 canaux. Cela peut paraître impossible puisque la norme MIDI est limitée à 16 canaux. L'EM-2000 dispose en fait de deux circuits MIDI indépendants. Voyez "Sélection du port MIDI" à la page 97 de la Première approche.

Les commandes sont toujours assignées à un objet qui apparaît à l'écran. Elles fonctionnent généralement de gauche à droite: la commande située à l'extrême gauche contrôle ce qui est affiché à l'extrême gauche de l'écran, etc.

Remarque: Si vous n'avez pas sélectionné de mode particulier ni appuyé sur le bouton [TONE], vous pouvez utiliser une commande pour vous amener à la page volume.



Si vous tournez de nouveau la même commande, ou une autre, vous changerez le réglage du curseur de volume correspondant à l'écran.

Remarque: Les commandes sont sensibles au mouvement. Si vous les tournez lentement, vous produirez de faibles augmentations/diminutions de valeur tandis qu'un mouvement plus rapide produira des changements plus importants.

Affichage de valeur contrasté/normal

Certaines valeurs apparaissent sur un fond bleu tandis que d'autres sont affichées sur un fond clair.

L'EM-2000 contient une série de commutateurs pour sélectionner les valeurs de paramètres (volume, pan, etc.) à utiliser dans une situation donnée:

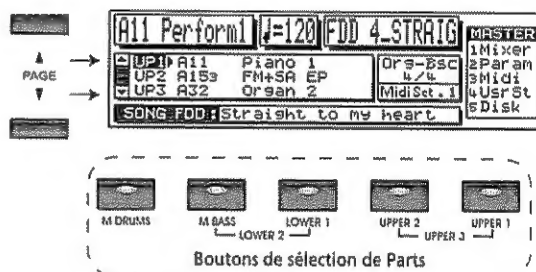
Contrasté (blanc sur bleu): Le Part en question utilise vos propres réglages ou ceux contenus dans le programme utilisateur actif.

Normal (bleu sur blanc): Le Part utilise les réglages du style musical ou du morceau.

Le système de caractères blanc-sur-bleu sert à indiquer qu'un Part utilise soit vos réglages, soit les réglages du style musical.

Boutons [PAGE] ▲▼ et boutons de sélection de Part

À la page Master, les boutons [PAGE] ▲▼ servent à faire défiler les Parts de l'EM-2000. De cette manière, vous pouvez visualiser les sons assignés aux Parts Directs.



Lorsque vous faites défiler les Parts avec les boutons [PAGE] ▲▼ cela ne signifie pas que le Part de la ligne supérieure de la fenêtre est automatiquement sélectionné. Cela explique pourquoi le curseur noir et la flèche de droite ne sont pas toujours visibles.

Un seul Part peut être sélectionné. Vous pouvez alors lui choisir un son et le modifier. Notez que le témoin surmontant [UPPER1] sous l'écran est allumé. Il a la même fonction que le curseur dans la fenêtre d'information des Parts pour indiquer que le Part Upper1 est sélectionné.

Pour sélectionner certains Parts Directs, il faut actionner deux boutons: Lower 2 ([M.BASS] + [LOWER1]), Upper 3 ([UPPER1] + [UPPER2]) et M1 ([M.DRUMS] + [M.BASS]). Une pression sur un ou deux boutons de sélection de Part produit trois choses:

1. Active le(s) témoin(s) du (des) bouton(s) que vous avez enfoncé(s).

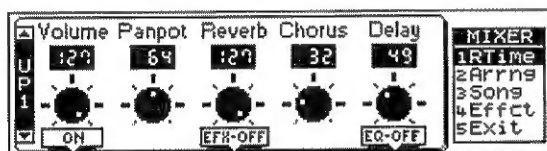
2. Place le curseur (et la flèche) sur le Part correspondant de la fenêtre d'information.

3. Place le Part sélectionné à la première ligne de la fenêtre d'information des Parts.

Astuce: Au lieu d'utiliser les boutons [PAGE] ▲▼ pour vérifier l'assignation des Tones, vous pouvez également appuyer sur le bouton de sélection de Part qui correspond au Part dont vous désirez vérifier les assignations. Cela présente l'avantage d'activer automatiquement le Part en question pour l'édition, ce qui n'est pas le cas lorsque vous faites défiler les Parts au moyen des boutons [PAGE] ▲▼.

Remarque: Lorsque la page Easy Master est affichée (voyez page 15 dans la Première approche), les boutons [PAGE] ▲▼ vous permettent de sélectionner directement le Part Direct voulu puisqu'un seul un Part Direct est affiché.

En mode Mixer, les boutons de sélection de Part (situés sous les commandes, sous l'écran) font office de commutateurs On/Off. Ainsi, à la page d'écran suivante, le bouton [UPPER1] sous l'écran vous permet d'activer et de couper l'égaliseur.



Lorsque les boutons de sélection de Part fonctionnent comme commutateurs On/Off, vous ne pouvez plus les utiliser pour sélectionner des Parts. Dans ce cas, la sélection de Parts doit s'effectuer au moyen des boutons [PAGE] ▲▼. C'est pourquoi la barre de défilement de page spécifie alors le nom d'un Part (Upper1 ici).

2. Disk List Edit: programmation de la base de données

A la page 23 dans la Première approche, nous vous avons montré comment utiliser les fonctions Disk List pour localiser les styles musicaux et les morceaux voulus.

L'EM-2000 vous permet de programmer des informations de base de données (Database) pour gérer vos styles et morceaux (songs) et d'entrer les notes du thème principal pour la fonction Play & Search (voyez page 26 dans la Première approche pour en savoir plus sur Play & Search). Bref, il nous reste à vous décrire en quoi consistent les fonctions Disk List Edit.

2.1 Sélection du mode Disk List Edit

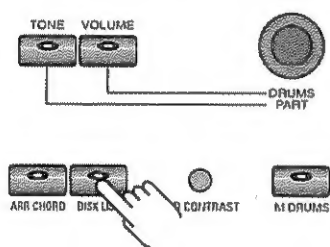
Les fonctions décrites ci-dessous sont disponibles en mode Disk List. Voici comment le sélectionner:

1. Mettez l'EM-2000 sous tension et insérez le disque Zip fourni si vous avez l'intention de vous en servir.

Remarque: VEILLEZ À INSÉRER LE DISQUE ZIP APRES AVOIR MIS L'EM-2000 SOUS TENSION

Remarque: Nous vous recommandons de faire une copie de secours du disque Zip fourni avant de poursuivre. Voyez "Fonctions Copy" à la page 104 de la Première approche

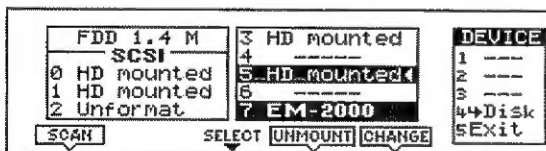
2. Appuyez sur le bouton [DISK LIST].



3. Si nécessaire, passez à l'étape (4) pour sélectionner le disque qui contient le(s) fichier(s) que vous souhaitez éditer. Sinon, passez à l'étape (7)):

Device

4. Appuyez sur [F4] (Dvice) pour sélectionner la page d'écran suivante:



Scan: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour scanner la chaîne SCSI. Cette fonction vous permet de voir quels appareils sont présents. N'oubliez pas de mettre l'appareil voulu sous tension avant de scanner la chaîne SCSI. Si vous avez l'intention d'utiliser le lecteur Zip interne, veillez à insérer le disque Zip après avoir mis l'EM-2000 sous tension.

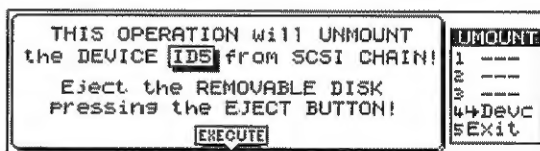
Durant la recherche, le message "EXECUTING" est affiché.

Select: Utilisez la commande [BASS/BANK] (Select) pour amener la flèche à côté du disque monté que vous voulez utiliser. Les numéros vides (les numéros ID SCSI non utilisés) ne peuvent pas être sélectionnés.

Remarque: Les fichiers sur disquette contiennent des informations pour base de données. Vous pouvez toutefois les renommer avec la fonction Rename ou les effacer avec Delete.

Change: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour rendre le support sélectionné actif (celui sur lequel l'EM-2000 sauvegarde ou d'où il charge ses données).

Unmount: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour passer à une page d'écran où vous pouvez "démonter" (unmount) un appareil SCSI:



Il est, par exemple, indispensable de démonter ID5 (le lecteur Zip interne) lorsqu'il ne contient pas le disque voulu. Vous ne pouvez pas éjecter un disque Zip sans démonter le lecteur au préalable (même si vous appuyez sur le bouton EJECT du lecteur interne). Utilisez donc cette commande avant d'éjecter un support amovible (disques magnéto-optiques, Jaz, etc.).

Remarque: Il est toutefois inutile de démonter le lecteur de disquette (FDD).

Remarque: Vous ne pouvez démonter que des appareils qui sont accompagnés de la mention "HD mounted".

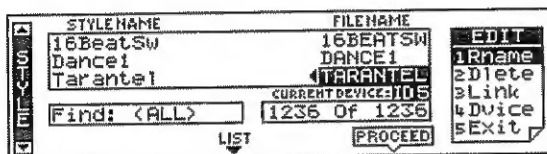
5. Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour démonter l'appareil SCSI voulu.

6. Appuyez sur le bouton EJECT de l'appareil démonté, enlevez le disque, insérez-en un autre et appuyez sur [F4] ➔ Devc pour revenir à la page Device. Cela vous ramène à la page d'écran affichée sous l'étape (4).

7. Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en appuyant sur une touche de fonction:
 [F1] pour Rename (nouveau nom et/ou informations Database pour morceaux et styles), [F2] pour Delete (effacer un fichier du disque), ou [F3] pour "J Input" (entrée de notes pour Play & Search).

2.2 Rename: Informations Database/noms de fichiers

Après avoir appuyé sur [SHIFT]+ [F1], l'écran ressemble à ceci:

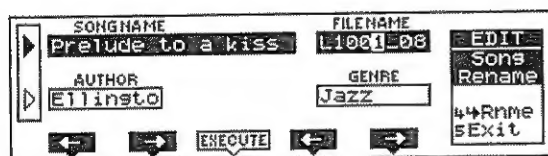


1. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner STYLE ou SONG (dans la barre de défilement). Cela dépend évidemment de ce que vous voulez: changer le nom ou les informations de base de données d'un style musical ou d'un morceau sur le disque.

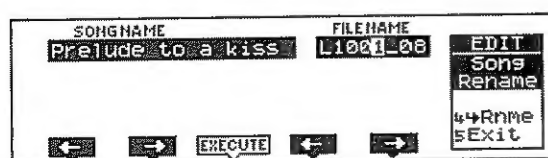
Remarque: Vous pouvez vous servir des fonctions Find pour localiser le fichier voulu sur n'importe quel APPAREIL BRANCHE sauf sur le FDD. Voyez "Accès rapide aux styles musicaux et aux morceaux du disque Zip fourni" à la page 23 de la Première approche pour en savoir plus. Ici, vous pourriez sélectionner "Find ALL".

2. Utilisez la commande [BASS/BANK] (List) pour sélectionner le fichier à éditer.

3. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Proceed) pour afficher la page suivante:



Remarque: Si le lecteur de disquette (FDD) est l'appareil actif, le CURRENT DEVICE, l'écran a l'aspect illustré ci-dessous. Dans ce cas, Rename fonctionne comme les fonctions Rename en mode Disk (voyez page 76); il vous sera donc impossible de programmer des informations de base de données. En outre, le tri se fait par nom de fichier.



4. Utilisez [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la ligne supérieure (Style/Song Name et File Name) ou inférieure (Country/Author et Genre).

Voici les entrées de base de données disponibles pour les styles musicaux et les morceaux:

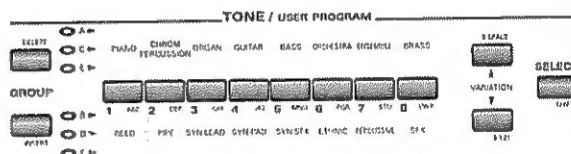
MUSIC STYLES	
Style Name	File Name
Country	Genre

SONGS	
Song Name	File Name
Author	Genre

Les options de la ligne inférieure (Country, etc.) ne sont disponibles que si le support actif (CURRENT DEVICE) n'est pas FDD.

5. Utilisez [M.DRUMS] sous l'écran et [M.BASS] déplacer le curseur dans la zone de gauche (ligne inférieure ou supérieure) et entrez le caractère voulu avec les boutons du pavé TONE/USER PROGRAM.

6. Utilisez [UPPER2] sous l'écran et [UPPER1] pour déplacer le curseur dans la zone droite (ligne inférieure ou supérieure) et entrez le caractère voulu avec les boutons du pavé TONE/USER PROGRAM.

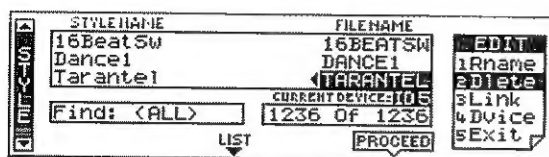


Remarque: Voyez page 25 dans la Première approche pour en savoir plus sur l'usage du pavé TONE/USER PROGRAM pour l'entrée des noms.

7. Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour sauvegarder le fichier sélectionné avec les nouvelles informations (ou nom) et pour revenir à la page Rename. Vous pourriez aussi appuyer sur [F4] (Rname) pour revenir à la première page Rename. Dans ce cas, les nouvelles informations ou le nouveau nom n'est pas sauvegardé sur disque. Une autre possibilité consiste à appuyer sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

2.3 (Disk List) Delete

Après avoir appuyé sur [SHIFT] + [F2] (voyez page 11), l'écran a l'aspect suivant:



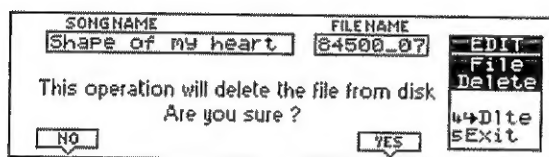
1. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner STYLE ou SONG (dans la barre de défilement).

Remarque: Vous pouvez vous servir de la fonction Find pour localiser un fichier sur n'importe quel support actif à l'exception du lecteur de disquette (FDD). Voyez page 50 dans la Première approche pour en savoir plus. Ici, cependant, File Name est la seule rubrique prise en considération. Après tout, c'est un fichier que vous voulez effacer.

2. Utilisez la commande [BASS/BANK] (List) pour sélectionner le fichier à effacer.

3. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour passer à la page suivante.

Le nom du fichier choisi y est affiché.



4. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour effacer le fichier choisi.

Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran si vous renoncez à vous débarrasser de ce fichier.

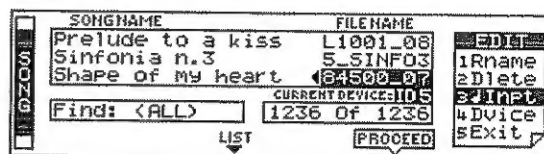
Vous pourriez aussi appuyer sur [F4] (↩Delete) pour revenir à la première page Delete. Dans ce cas, le fichier n'est pas effacé. Vous pouvez aussi appuyer sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Remarque: Veillez à ne pas effacer de style musical ou de morceau utilisé dans un Custom Set (voyez page 78) ou un Song Set (voyez page 14).

2.4 Note (J) Input

Cette fonction vous permet de programmer le thème qui devrait vous permettre de retrouver le morceau avec la fonction Play & Search (voyez page 26 dans la Première approche).

Après avoir appuyé sur [SHIFT] + [F3] (voyez page 11), l'écran a l'aspect suivant:



5. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner le fichier Song dont vous souhaitez entrer le thème principal.

Remarque: Vous pouvez vous servir des fonctions Find pour localiser le fichier voulu sur n'importe quel APPAREIL BRANCHE sauf sur le FDD. Voyez "Accès rapide aux styles musicaux et aux morceaux du disque Zip fourni" à la page 23 de la Première approche pour en savoir plus. Ici, vous pourriez sélectionner "Find ALL".

6. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Proceed).



7. Jouez les notes.

Le rythme a peu d'importance. Les carrés se remplissent avec chaque note que vous jouez. Essayez d'entrer un thème que vous êtes susceptible de chercher. Cela vous permettra d'utiliser Play & Search à bon escient.

Remarque: Si vous avez fait une erreur, appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour annuler les notes entrées et recommencez.

8. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) pour sauvegarder le fichier (et les informations de note) sur disque.

Les morceaux qui contiennent des informations Play & Search sont reconnaissables au symbole de note (J) affiché à gauche de leur nom.

Remarque: La fonction Play & Search fait partie des informations de base de données et non des morceaux eux-mêmes.

2.5 Disk Link: établir des liens avec des styles musicaux externes

Vous pouvez programmer vos propres liens vers des styles musicaux résidant sur un support externe de sorte que, lorsque vous sélectionnez une adresse groupe/banque/numéro, vous dites en fait à l'EM-2000 de copier les données du style musical voulu du disque dans la mémoire D88.

Les données sont utilisées automatiquement (il est donc inutile de sélectionner la mémoire D88 après avoir entré une adresse Disk Link).

Voici comment établir un lien:

Remarque: Les assignations Disk Link sont conservées dans une mémoire interne mais ne font pas partie des programmes utilisateur. Vous ne pouvez donc programmer "que" 111 liens en tout (et non 111 par programme utilisateur).

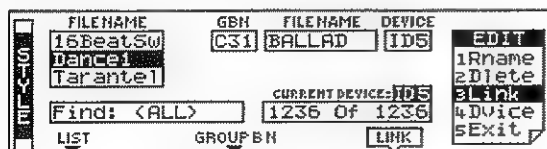
Remarque: Les réglages Disk Link sont sauvegardés dans une mémoire globale dont le contenu est conservé avec toutes les données de sets de programmes utilisateur (voyez "Save User Program Set" à la page 75)). Lorsque vous transférez un tel Set sur l'EM-2000 avec l'option "All" de la fonction de chargement de set de programmes utilisateur, les réglages Disk Link internes seront remplacés par les réglages que vous venez de charger. Veillez à sauvegarder vos réglages sur disque avant de charger tout un set de programmes utilisateur. Utilisez "Save User Program Set" à la page 75 pour sauvegarder les réglages.

1. Appuyez sur le bouton [DISK LIST].
2. Appuyez sur [F4] (Dvce) à droite de l'écran. Voyez page 10 pour savoir comment sélectionner le support (device) à utiliser (le "Current Device").

Remarque: Vous pouvez également déterminer le Current Device après avoir sauté à la page [F3] (Link). Appuyez simplement sur [F4] et procédez comme décrit ci-dessus.

Remarque: Lorsque vous insérez une disquette, vous avez l'occasion de la définir comme support actuel (CURRENT DEVICE) sans devoir passer par la page Device. Voyez "Insertion de disquettes" à la page 108 de la Première approche.

3. Appuyez sur [F1] (Style) pour passer au niveau Style puis maintenez [SHIFT] enfoncé tout en appuyant sur [F3] (Link).



4. Utilisez la commande [DRUMS/PART] (List) pour sélectionner le style musical résidant sur disque auquel vous voulez assigner une mémoire Disk Link.

Remarque: Si vous ne trouvez pas le style voulu, il faut peut-être changer le mode de recherche (Find). Voyez "ALL: agencer les fichiers alphabétiquement" à la page 24 de la Première approche pour en savoir plus.

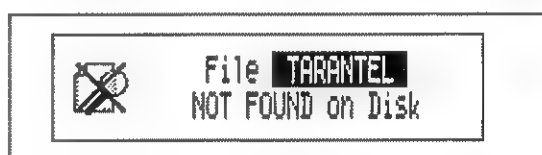
5. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner la mémoire Disk Link (C31~D87) à laquelle vous voulez assigner le style musical.

6. Appuyez sur le bouton clignotant [UPPER1] sous l'écran (Link) pour établir le lien. L'écran vous indique alors que le lien a bien été enregistré.



Veillez noter ce qui suit pour les styles Disk Link:

- Il faut sélectionner le groupe C, une mémoire comprise entre C31 et C88 ou le groupe D.
- Disk Link ne fonctionne que si le disque auquel une mémoire est liée est accessible et si le style musical est toujours disponible. Les références se font avec le nom de fichier. Si vous rebaptisez un style musical, Disk Link ne le trouvera plus. Vous aurez alors le message d'erreur suivant:



Insérez le disque, utilisez la fonction Scan à la page [F4] (Dvce) et refaites un essai.

3. Divers

3.1 Song Sets

Les Song Set sont particulièrement utiles pour les artistes qui se produisent sur scène car ils leur permettent de faire une pause sans laisser tomber le public. Il s'agit en fait de petites séquences qui précisent l'ordre dans lequel les fichiers standard MIDI d'un disque donnée doivent être joués.

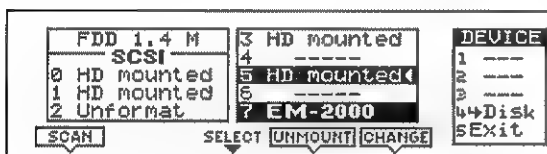
Les Song Sets peuvent engendrer une reproduction continue pouvant comprendre jusqu'à 99 morceaux sur disque (disquette, Zip, disque dur, etc.) ou alors s'arrêter à la fin de chaque morceau, ce qui signifie que vous devrez relancer la reproduction du morceau suivant manuellement.

Compilation d'un Song Set

1. Insérez le disque qui contient les morceaux que vous voulez assembler en Song Set dans le lecteur.
Remarque: N'utilisez pas de disquette de fichiers standard MIDI commerciale. Vous aurez peut-être besoin de la fonction Song Copy ou Disk Copy avant de commencer (voyez page 80).

2. A la page Master, appuyez sur [F5] (Disk).

3. Si nécessaire, appuyez d'abord sur [F4] (Dvice) pour sélectionner le lecteur qui contient les morceaux que vous voulez assembler en Set.



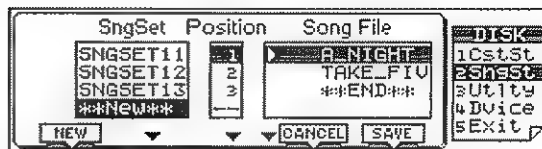
4. Si vous voulez utiliser un support externe SCSI qui était coupé lorsque vous avez mis l'EM-2000 sous tension, appuyez sur le bouton Part Select [M.DRUMS] sous l'écran pour scanner le bus SCSI.

5. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour amener la flèche (►) à côté du support contenant le style musical ou le morceau à charger.

6. Appuyez sur Part Select [UPPER1] pour sélectionner le support (Device). L'EM-2000 lit rapidement le disque et compile les informations Database.

7. Appuyez sur [F4] (►Disk) pour retourner en mode Disk.

8. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2] (SngSt).



La fenêtre SngSt affiche le nombre de Song Sets déjà disponibles sur disque. La fenêtre Position vous permet de programmer la séquence de morceaux c.-à-d. l'ordre dans lequel les morceaux doivent être joués.

9. Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] pour créer un nouveau Song Set.

10. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner le morceau sur le disque qui doit être reproduit le premier (assigné à la Position 1).

Remarque: Un Song Set ne peut utiliser que les fichiers Standard MIDI se trouvant sur le même disque que le Song Set lui-même

11. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner la Position 2.

12. Assignez un morceau à cette position avec la commande [BASS/BANK].

13. Répétez les étapes (11) et (12) pour compiler votre Song Set.

Choisissez End comme dernière entrée. Les morceaux qui suivent le repère End ne seront pas inclus dans votre Song Set.

14. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour sauvegarder votre Song Set.

Votre set de morceaux sera sauvegardé sous le premier numéro disponible. Il est impossible d'attribuer un nom à un set de morceaux.

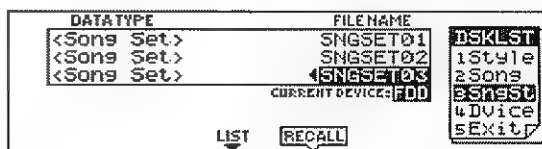
15. Attendez que le message OK Save Complete soit affiché et appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Charger un Song Set (Database)

Vous pouvez charger des Song Sets aussi simplement que les styles musicaux ou les morceaux (fichiers Standard MIDI): avec la fonction Database.

1. Appuyez sur le bouton [DISK LIST].

2. Appuyez sur [F3] SongSet.



Vérifiez le numéro CURRENT DEVICE pour vous assurer que le bon support a été sélectionné. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F4] (Dvice) et sélectionnez-le (voyez "Compilation d'un Song Set").

3. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner le Song Set voulu et appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour le charger.

Vous pouvez aussi appuyer sur Recorder [PLAY►/STOP■] pour lancer la reproduction du Song Set immédiatement

4. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

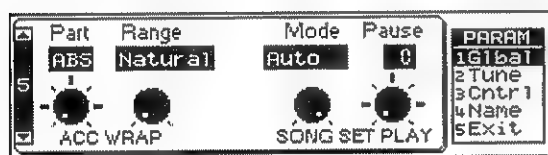
Song Set Play

Les fonctions Song Set Play vous permettent de spécifier la façon dont le Song Set choisi doit être reproduit.

1. A la page Master, appuyez sur [F2] pour sélectionner le mode Parameter.

2. Appuyez sur [F1] pour passer au niveau Global.

3. Utilisez [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la cinquième page Global.



Mode (Auto, Manual): Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner Auto si la reproduction du Song suivant doit commencer automatiquement après que le temps de Pause se soit écoulé (voyez plus bas). Sélectionnez Manual si vous désirez déterminer vous-même quand le morceau suivant doit être reproduit.

Pause (0~99 secondes): La valeur Pause (utilisez [UPPER/VARIATION]) définit les blancs entre deux Songs dans une chaîne de morceaux. Notez que la valeur Pause n'est utilisée que lorsque vous choisissez le Mode Auto.

Reproduction d'un Song Set

Pour reproduire un Song Set, insérez le disque dans le lecteur, sélectionnez le support (avec Device, voyez plus haut) et servez-vous de la fonction Database pour le sélectionner. Appuyez sur Recorder [PLAY►/STOP■] pour lancer la reproduction du Song Set.

3.2 Utiliser l'EM-2000 avec des séquenceurs MIDI externes

Les données de morceau générées par le Recorder et le séquenceur 16 pistes de l'EM-2000 sont toujours sauvegardées sur disque sous forme de fichier SMF (standard MIDI). Cela signifie donc que vous pouvez les charger sur n'importe quel séquenceur ou logiciel séquenceur. En outre, l'EM-2000 transmet également des données MIDI (Parts Directs, Arranger, Song).

Certains séquenceurs et logiciels séquenceur définissent les messages de note en termes de valeurs Gate Time (de durée donc). Les données qui contiennent des messages Legato/Portamento risquent alors de ne pas être reproduites comme prévu initialement.

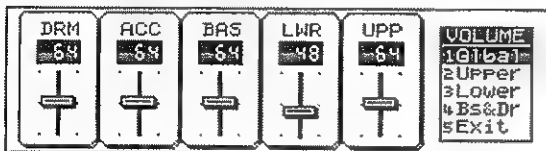
Après avoir transféré des données de l'EM-2000 vers un tel séquenceur (soit en les chargeant du disque, soit en les transmettant via MIDI), augmentez la valeur Gate Time de tous les messages de note de "+1" avant de les reproduire ou de les éditer avec le séquenceur externe. La plupart des séquenceurs offrent des fonctions d'édition globales qui devraient vous permettre de le faire sans perdre trop de temps.

4. Pages Volume et mode Volume

Page Master: [VOLUME]

Où tournez une des cinq commandes

A la page Master, les 5 commandes sont assignées au volume des Parts Directs. Chaque fois que vous tournez une commande, la page Volume sera choisie (et le témoin [VOLUME] se met à clignoter).

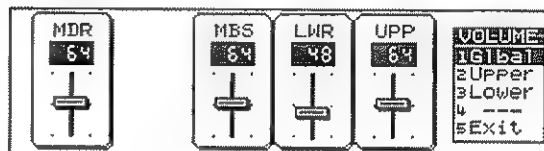


Tournez une fois de plus la commande pour changer le volume du Part correspondant. La page Volume disparaîtra après quelques secondes d'inaction. Si, cependant, vous appuyez sur le bouton [VOLUME] (le témoin reste allumé), la page Volume sera affichée jusqu'à ce que vous appuyiez de nouveau sur le bouton [VOLUME].

A cette page, les boutons de sélection de Part peuvent servir à étouffer (nom du Part affiché en minuscules) ou à activer les Parts (nom affiché en majuscules).

Page Volume en mode GM/GS

Si vous sélectionnez le mode Volume alors que le témoin [GM/GS MODE] est allumé (ce qui signifie que l'EM-2000 est en mode GM/GS), la page Volume a l'aspect suivant:



Voyez "Volume en mode GM/GS" à la page 74 de la Première approche.

4.1 Contrôle du volume (assignations de curseurs)

La commande située sous chaque section vous permet de contrôler le niveau du Part correspondant. Lorsque vous appuyez sur [F1], certains Parts Directs sont groupés, ce qui signifie que les commandes et les curseurs d'écran contrôlent deux sections ou plus (exemple: à la page "Glb", le curseur UPP pilote le volume des Parts Upper 1/2/3 et du Part MI).

Les touches de fonction [F1]~[F4] vous permettent de changer les assignations commande/Part et vous offrent ainsi la possibilité de contrôler les paramètres de volume individuellement.

Global Volume

Appuyez sur [F1] pour afficher la page Global Volume. Cette page vous permet de déterminer la balance de "sections de Parts Direct" plutôt que des Parts Directs individuels. Voyez "Balance du Part (Volume & Mixer)" à la page 72 de la Première approche.

5. Pages Tone et mode Tone

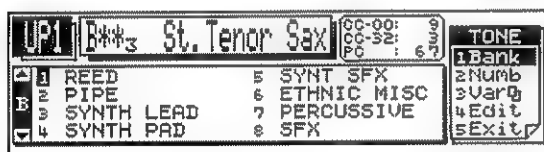
5.1 Sélection de sons (Tone)

Page Master: Boutons TONE/USER PROGRAM
ou [TONE] + commandes

Le mode Tone est semblable au mode Volume car la sélection d'un Tone pour un Part Direct appelle automatiquement une page du mode Tone. Le témoin du bouton [TONE] se met à clignoter et la page Tone disparaît après quelques secondes d'inaction.

Une pression sur le bouton [TONE], cependant, active le mode Tone (indicator lights); pour le quitter, appuyez une nouvelle fois sur [TONE].

Lorsque vous sélectionnez un groupe de sons ou TONE GROUP (A, B, C, D, E, F), si vous sélectionnez cette page en appuyant sur [F1] après avoir choisi le mode Tone, ou si vous tournez la commande [ACCOMP/GROUP] alors que la page du mode Tone est affichée, l'écran réagit en vous donnant une liste des banques qui peuvent être sélectionnées dans ce groupe:



Vous pourriez alors vérifier le contenu des banques des autres groupes en appuyant sur [PAGE]▼ ou [PAGE]▲. Cela n'active pas le groupe dont le nom apparaît dans la barre de déroulement.

Notez aussi l'adresse MIDI du Tone ou de la Variation sélectionnée: pour sélectionner le Tone "St. Tenor Sax" via MIDI, vous devez transmettre les commandes de contrôle CC00 "9", CC32 "3" et le changement de programme "67" (dans cet ordre) à l'EM-2000 (soit via MIDI ou à partir d'un fichier standard MIDI).

Voyez le Première approche pour en savoir plus sur la sélection de Tones et les pages affichées.

5.2 Tone Edit (Paramètres de Part)

[TONE] → [F4]



Modulation (Vibrato)

Le Vibrato est un effet créé en modulant la hauteur (pitch).

Vibrato Rate [-64~+63]: Ce paramètre règle la vitesse de modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) rendent la modulation préprogrammée plus rapide tandis que des valeurs négatives (-) la ralentissent.

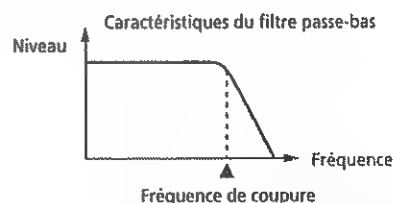
Vibrato Depth [-64~+63]: Ce paramètre règle l'intensité de la modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) accentuent le tremblement tandis que des valeurs négatives (-) le diminuent.

Vibrato Delay -64~+63]: Ce paramètre règle le temps nécessaire pour que le vibrato commence. Des réglages positifs (+) allongent le temps précédant le début du vibrato tandis que des valeurs négatives (-) le raccourcissent.

Timbre (Filter)

En modifiant les réglages de filtre, vous pouvez contrôler le timbre du son. L'EM-2000 utilise des filtres passe-bas (Low Pass Filters ou LPF) qui ne laissent passer que des fréquences plus basses que la fréquence spécifiée.

TVF Cutoff [-64~+63]: Des réglages Cutoff Freq positifs signifie que vous laisserez passer davantage d'harmoniques et que le son en sera plus brillant. Plus cette valeurs plonge dans le négatif, moins il y aura d'harmoniques et plus le son deviendra doux (sombre).



Remarque: Pour certains sons, des réglages Cutoff Freq positifs (+) ne produiront pas de changement audible car leur paramètre Cutoff Freq préprogrammé est déjà réglé sur la valeur maximale.

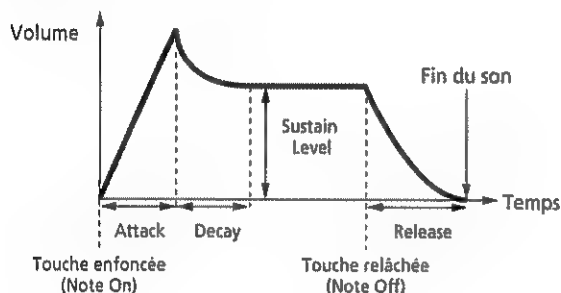
TVF Resonance [-64~+63]: Il s'agit d'un paramètre inévitablement associé au synthétiseur. Lorsque la valeur Resonance augmente, les harmoniques situées près de la fréquence de coupure seront soulignées afin de produire un son au caractère marqué.

Remarque: Pour certains sons, des réglages Resonance négatifs (-) ne produiront pas de changement audible.

Envelope

La forme de l'enveloppe est propre à chaque instrument et constitue un élément important dans la reconnaissance des sons que nous entendons. Les enveloppes de sons d'instruments de musique peuvent changer en fonction de la manière dont le musicien joue. Ainsi, s'il joue de la trompette fort et haut, par exemple, l'attaque sera rapide et le son sera brillant. Mais s'il en joue doucement et légèrement, l'attaque sera plus douce. Vous pouvez donc régler l'attaque d'un son en modifiant le temps d'attaque de l'enveloppe et, en modifiant les valeurs de l'enveloppe, vous pouvez simuler les caractéristiques de bon nombre d'instruments différents.

Les paramètres d'enveloppe affectent le volume (ou l'amplitude) et le filtre. Si la fréquence de coupure a été baissée, elle s'élèvera lorsque l'enveloppe s'élève et diminuera avec l'enveloppe.



Env Attack [-64~+63]: Ce paramètre détermine la manière dont le son débute. Des valeurs négatives accélèrent l'attaque et rendent le son plus agressif.

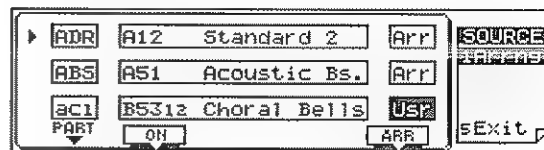
Env Decay [-64 ~+63]: Ce paramètre détermine le temps qu'il faudra au son pour passer du point le plus élevé de l'attaque au niveau Sustain (maintien).

Remarque: Les sons de percussion ont généralement un niveau de sustain 0. Les sons de piano et de guitare appartiennent à cette catégorie. Le fait de maintenir les touches enfoncées longtemps n'a pratiquement pas d'effet sur la durée des notes jouées.

Env Release [-64~+63]: Ce paramètre détermine le temps qu'il faudra au son pour disparaître, une fois la touche relâchée. La fréquence de coupure chutera également en fonction de ce réglage.

5.3 Source

[TONE] → [SHIFT] + [F1]



C'est à vous de déterminer si l'EM-2000 doit mémoriser les sons assignés aux Parts Arranger. Si vous ne modifiez pas le réglage Source, vous remarquerez qu'au bout d'un certain temps, le style musical revient aux sons originaux, préprogrammés.

Les commutateurs Source vous permettent, cependant, de veiller à ce que le son préprogrammé soit remplacé par le Tone de votre choix.

USR: Votre sélection de son reste en vigueur jusqu'à ce que vous choisissiez un autre son ou un autre programme utilisateur.

ARR: Votre choix de Tone pour les Parts Arranger est modifié par les réglages du style musical.

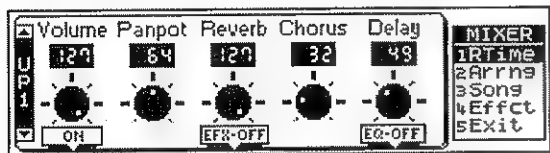
Remarque: Les commutateurs Source ne s'appliquent qu'aux messages "internes". Les changements de programme reçus via MIDI seront toujours exécutés, quel que soit le réglage des commutateurs Tone.

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part dont vous souhaitez modifier le réglage Source.

Si vous le voulez, vous pouvez également activer et couper le Part Arranger sélectionné en appuyant sur [M.BASS]. Le nom d'un Part que vous coupez est affiché en minuscules ("ac2", par exemple).

6. Mode Mixer

A la page Master, vous avez accès au mode Mixer en appuyant sur [F1]. Vous appellerez ainsi une page semblable à celle-ci :



(Comme l'EM-2000 est doté d'une fonction de mémoire de page, il peut sauter à une autre page lorsque vous sélectionnez le mode Mixer). Les touches de fonction [F1], [F2] et [F3] permettent de sélectionner la section de Parts à éditer. Après avoir choisi la section (RTIME, Arrng, ou Song), sélectionnez le Part à éditer au moyen des boutons [PAGE] ▲▼.

Servez-vous des commandes sous les paramètres voulus pour changer les valeurs du Part sélectionné.

Parts sélectionnables: (Parts Directs) Upper 1/2/3, Lower 1/2, M. Bass, M. Drum, MI (M.INT), (Parts Arranger) A.Drum, A.Bass, Acc1~Acc6, (Parts Song) Sng1~Sng16.

6.1 Mixer\RTIME et Mixer\Arrng

Page Master: [F1] (Mixer)→[F1] (RTIME) ou [F2] (Arrng)

Sélection de Part: [PAGE] ▲▼

Volume (0~127): Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour régler le volume du Part sélectionné. La valeur "0" signifie que le Part ne sera pas audible tandis que "127" constitue le volume maximal.

Bien que la polyphonie ne pose pas de problème sur l'EM-2000, souvenez-vous que la valeur "0" ne signifie pas que le Part n'utilise pas le nombre requis de voix. Si vous n'avez pas besoin d'un Part à un moment donné, coupez-le avec le commutateur ON/OFF.

On/Off (étouffer un Part): Utilisez le [M.DRUMS] sous l'écran pour activer (On) ou étouffer (Off) le Part sélectionné. Ce commutateur fonctionne comme le commutateur Local (voyez page 68) en mode MIDI car le réglage On signifie que le Part en question ne sonne pas mais envoie tout de même des messages MIDI à la sortie MIDI OUT si le paramètre Part Switch (voyez page 71) est réglé sur "Int". Le réglage Mute d'un Part peut être sauvegardé dans un programme utilisateur.

Lorsqu'un Part est activé, son nom est affiché en majuscules (UP1, par exemple) dans la barre de déroulement. Si le Part est sur Off, son nom est affiché en minuscules (up1).

Remarque: Le paramètre MIDI\Param Part Switch (voyez page 71) vous permet de spécifier si un Part étouffé envoie des données MIDI ou non

Panpot (0~64~127, Rnd): Vous permet de déterminer la position stéréo (panoramique) du Part sélectionné. Voyez "Panpot (position stéréo)" à la page 74 de la Première approche. La valeur "0" signifie que le Part sera placé à l'extrême gauche, "64" le place au centre (volume identique pour le canal droit et le canal gauche) tandis que "127" le place à l'extrême droite. Choisissez "Rnd" (Random ou aléatoire) pour que le Part se déplace dans l'image stéréo de façon imprédictible.

Reverb (0~127): Le niveau Reverb Send est assigné à la commande [BASS/BANK]. Vous pouvez choisir des valeurs différentes pour chaque Part. La valeur "0" signifie que le Part en question ne sera pas traité par l'effet Reverb tandis que la valeur "127" représente le niveau de réverbération maximum. Ce paramètre joue le même rôle que la commande AUX Send sur une console de mixage.

Chorus (0~127): Le niveau Chorus Send est assigné à la commande [LOWER/NUMBER]. Vous pouvez choisir des valeurs différentes pour chaque Part.

Delay (0~127)

Le niveau Delay Send ne peut être réglé que pour des Parts Directs. Les parts Arranger ne peuvent être traités par l'effet Delay.

EFX ON/OFF: Permet de spécifier si le Part en question doit être traité par le DSP EFX. L'assignation d'un Part au DSP EFX signifie aussi que les réglages Reverb, Chorus et Delay Send ne sont plus utilisés. Voyez aussi "Effet Insertion (DSP EFX)" à la page 76 de la Première approche.

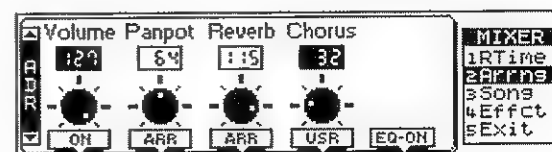
Remarque: Le DSP EFX n'est disponible que pour les Parts Directs.

Equalizer (On/Off): Utilisez le [UPPER1] sous l'écran pour activer ou désactiver (On/Off) l'égaliseur pour le Part sélectionné. Désactivez-le si vous ne voulez pas que le Part soit traité par l'égaliseur 2 bandes.

Commutateurs Source pour les Parts Arranger

Page Master: [F1] (Mixer)→[F2] (Arrng)

[PAGE] ▲▼ pour sélectionner un Part Arranger (ADR, ABS, ACC1~ACC6)



Appuyez sur Part Select [M.BASS], [LOWER1] ou [UPPER1] pour sélectionner ARR ou USR.

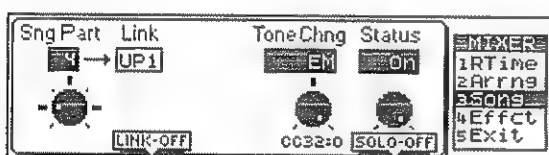
USR: Les réglages restent effectifs jusqu'à ce que vous les changiez ou que vous sélectionniez un autre programme utilisateur (USR est l'abréviation de *User Program*).

ARR: Dans ce cas, les réglages de Parts Arranger sont affectés par les réglages contenus dans les motifs des styles musicaux utilisés.

6.2 Mixer\Song

Page Master: [F1] (Mixer)→[F3] (Song)

En mode Mixer, appuyez sur [F3] pour appeler la page suivante:



Ici, vous pouvez régler divers paramètres pour les parts Song joués par le Recorder. Notez que ces paramètres s'ajoutent ou modifient des réglages contenus dans les fichiers standard MIDI. A la différence des pages RTime et Arrng, ces paramètres sont des paramètres de contrôle plutôt que des réglages absolus. Vous pouvez sauvegarder des réglages supplémentaires directement avec le morceau (voyez "Header Post Edit" à la page 46).

Sng Part (1~16): Choisissez d'abord le Part Song voulu avec la commande [DRUMS/PART] avant de modifier les autres paramètres de cette page.

Link (On/Off): Le paramètre Link n'est disponible que pour les Parts Song assignés aux Parts Directs. Ces assignations sont préprogrammées et ne peuvent donc pas être modifiées.

Part Sng (Fonction SMF)	Part EM-2000
10 (Batterie)	M. Drums
2 (Basse)	M Bass
4 (Solo/Mélodie)	Upper1
6 (Contre-mélodie)	Upper2
11 (Non spécifié)	Lower 1
13 (Non spécifié)	Upper3
14 (Non spécifié)	Lower 2
15 (Non spécifié)	M. Int

Lorsque Link est sur On, vous pouvez jouer un Part Direct sur le clavier et laisser le Part Song lié (linked) choisir des Tones pour vous. C'est pratique lorsque vous utilisez la fonction Minus One (voyez "Status" ci-dessous): vous pouvez étouffer la mélodie (souvent le Part Song 4) pour la jouer vous-même. Si vous êtes content de la sélection de Tone contenue dans le fichier standard MIDI, réglez Link sur On. Sinon,

choisissez l'option Off et choisissez le Tone que vous voulez pour le Part mélodie que vous jouez en temps réel. La sélection de Tones pour les Parts Song peut être sauvegardée dans un programme utilisateur.

Tone Change (Old, G-800, EM): Voyez "Tone Change: Old, G-800 et EM" à la page 62 de la Première approche.

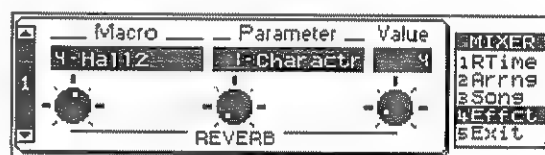
Status (On/Off) (Minus One): Le paramètre Status vous permet de déterminer le statut du Part Song sélectionné: Mute (étouffé) ou On (actif). Lorsque vous choisissez Mute (étouffé), le Part Song sélectionné n'est plus audible. La sélection de Mute revient à activer la fonction de reproduction Minus One sur d'autres instruments. Réglez ce paramètre sur On pour tous les Parts Song qui doivent être reproduits.

Solo On/Off: Utilisez le [UPPER1] sous l'écran pour activer (Solo On) ou désactiver (Solo Off) le mode Solo pour le Part sélectionné. Solo On signifie que seul le Part Song sélectionné sera audible.

6.3 Pages Mixer\Effect

Page Master: [F1] (Mixer)→[F4] (Effect)

[PAGE] ▲▼ pour sélectionner la page voulue (1-6)



Reverb

Vous ne pouvez régler qu'un paramètre à la fois. Cela ne signifie cependant pas que les valeurs de paramètre invisibles ne sont plus valables lorsque vous sélectionnez un autre paramètre. Veillez à ne pas choisir de Macro après avoir ajusté les paramètres en fonction de vos besoins car la sélection d'un autre Macro ramène la valeur de tous les paramètres à leur valeur par défaut.

Macro: Les Macros vous permettent de sélectionner un des effets (appelés *Character*) (voyez ci-dessous) ainsi que des valeurs adéquates (mais préprogrammées) pour tous les paramètres Reverb (Pre-LPF~RevPreDlyT). La différence entre Macro et Character (voyez plus bas) est que le premier fait ce que son nom implique: il appelle un programme Macro qui comprend une sélection de Character et des réglages de paramètre pour le Character sélectionné (ou type).

Room1, Room2, Room3: Ces effets de réverbération simulent celle d'une pièce. Il s'agit d'une réverbération bien définie et spacieuse.

Hall1, Hall2: Ces effets simulent la réverbération d'une salle de concert. La réverbération obtenue ici est plus profonde que les réverbérations Room.

Plate: Cet effet imite une réverbération par plaque (un effet de studio utilisant une plaque métallique pour simuler une réverbération naturelle).

Delay: Delay conventionnel qui produit un effet d'écho.

Panning Delay: Delay spécial qui déplace les sons retardés vers la gauche et vers la droite. C'est efficace lorsque vous écoutez en stéréo.

Comme le Delay ne peut normalement servir que pour un Part, utilisez le Delay individuel pour des effets d'écho. De cette façon l'effet Reverb peut servir à "approfondir" le son.

Paramètres Reverb

Character (0~7): Ce paramètre vous permet de sélectionner un effet Reverb. Vous nous suivez toujours? Character ne fait que spécifier le type de Reverb voulu. Il ne charge pas les valeurs préprogrammées pour les paramètres Pre-LPF~RevPreDlyT. En fait, Character (c.-à-d. le choix du type de Reverb) est lui-même un paramètre Macro. Cela explique pourquoi vous pouvez sélectionner le Macro *Room 2* et régler le *Delay* pour Character. La sélection d'un autre Character ne ramène donc pas les autres valeurs de paramètre à leur réglage usine. Un Macro, par contre, appelle un type de Reverb et des réglages appropriés pour cet effet.

Pre-LPF (0~7): Un filtre passe-bas peut être appliqué au signal du Tone envoyé à la Reverb pour couper la plage des hautes fréquences. Des valeurs élevées couperont davantage de hautes fréquences et produiront une réverbération plus sourde. Notez que ce paramètre ne s'applique qu'au signal envoyé à l'effet Reverb. Si vous voulez couper les hautes fréquences des signaux directs de Tone, servez-vous de l'égaliseur (voyez page 22).

Rev Level (0~127): Ce paramètre règle le volume de l'effet Reverb (ou le signal Master AUX si vous êtes plus familier avec le vocabulaire pour mélangeur). Des valeurs plus élevées produiront une réverbération plus forte.

Rev Time (0~127): Ce paramètre détermine le temps que durera la réverbération. Plus les valeurs sont élevées, plus la réverbération sera longue.

Rev Delay Fb (0~127): Ce paramètre n'est disponible que lorsque vous sélectionnez Rev Charac 6 Delay ou 7 Panning Delay. Il détermine le mode de répétition du Delay. Des valeurs élevées produisent plus de répétitions.

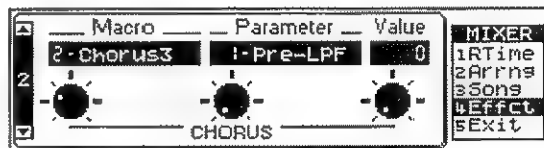
RevPreDlyT (0ms~127ms): Ce paramètre détermine l'intervalle de temps entre le signal original ("sec") et le début de l'effet Reverb. Des valeurs élevées produisent un temps de pré-Delay plus long et simule un espace réverbérant plus vaste.

Value

Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour spécifier une valeur pour le paramètre sélectionné. Pour que ce soit plus clair, nous avons indiqué la plage de réglage à côté des paramètres respectifs (voyez plus haut).

Remarque: N'oubliez pas que tout changement effectué ici s'applique à tous les Parts qui utilisent cet effet. Vérifiez donc bien le résultat sur le son des autres Parts.

Chorus



Macro: Le Chorus élargit l'image du son et son spectre. Vous avez le choix entre 8 types de Chorus.

Chorus 1~4: Effets Chorus conventionnels ajoutant espace et profondeur au son.

Feedback Chorus: Effet Chorus avec un effet flanger et un son doux.

Flanger: Cet effet fait un peu penser à un avion qui décolle et atterrit.

Short Delay: Delay avec retard bref.

Short Delay (FB): Retard bref avec de nombreuses répétitions.

Comme le Delay ne peut en général ne s'appliquer qu'à un Part, utilisez le Delay individuel pour créer des effets d'écho. De cette manière, l'effet Chorus peut servir à épaissir l'image stéréo.

Paramètres Chorus

Cho Pre-LPF (0~7): Un filtre passe-bas peut être appliqué au signal du son envoyé au Chorus pour couper la plage des hautes fréquences. Des valeurs élevées couperont davantage de hautes fréquences et produiront un Chorus plus sourd.

Cho Level (0~127): Ce paramètre détermine le volume global de l'effet Chorus. Si un seul son contient trop de Chorus, baissez la valeur Chorus Send (voyez page 21) plutôt que la valeur Cho Level.

ChoFeedback (0~127): Ce paramètre détermine le niveau auquel le son Chorus est renvoyé (feedback) au Chorus. Avec le feedback, vous obtiendrez un son de Chorus plus dense. Des valeurs élevées produisent un niveau de feedback plus important.

Cho Delay (0~127): Ce paramètre détermine le temps de retard de l'effet Chorus. Des valeurs élevées produisent une déviation de hauteur du son de Chorus plus importante.

Cho Rate (0~127): Ce paramètre détermine la vitesse (fréquence) à laquelle le Chorus est modulé. Des valeurs élevées produisent une modulation plus rapide.

Cho Depth (0~127): Ce paramètre détermine la profondeur de la modulation. Des valeurs élevées produisent une modulation plus profonde.

Cho → Reverb (0~127): Ce paramètre détermine la quantité de Chorus envoyé au Reverb. Des valeurs élevées envoient davantage de Chorus. La valeur "127" vous permet en fait de brancher les effets Chorus et Reverb en série (le Chorus avant le Reverb). Si vous ne souhaitez pas que le signal Chorus soit traité par l'effet Reverb, réglez cette valeur sur "0".

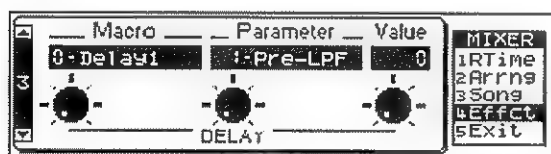
Cho→Dly (0~127): Ce paramètre détermine la quantité de son avec Chorus envoyé au Delay. Des valeurs élevées envoient davantage de Delay. La valeur "127" vous permet en fait de brancher les effets Chorus et Delay en série (le Chorus avant le Delay). Si vous ne souhaitez pas que le signal Chorus soit traité par l'effet Delay, réglez cette valeur sur "0".

Astuce: Utilisez ce paramètre lorsque vous voulez traiter un Part Arranger avec l'effet Delay (voyez plus bas). Si vous ne voulez que le Delay, choisissez la valeur 0 pour Chor Delay, Cho Rate et Cho Depth. Souvenez-vous, néanmoins, que cela signifie que vous ne disposez plus d'un effet Chorus proprement dit.

Value

Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour spécifier une valeur pour le paramètre sélectionné. Pour que ce soit plus clair, nous avons indiqué la plage de réglage à côté des paramètres respectifs (voyez plus haut).

Delay



Macro: Le Delay crée des échos. Il est également possible d'accentuer la profondeur et l'espace d'un son en y ajoutant un bref Delay (une technique souvent utilisée pour des morceaux rock'n roll et dans des bars à karaoké). Vous avez le choix entre 10 types de Delay.

Delay 1~3: Delays conventionnels; les Delays 1, 2 et 3 ont des retards progressivement plus longs.

Delay 4: Delay avec un retard relativement court (effet de type "slap back").

Pan Delay 1~3: Le son avec Delay se déplace entre la droite et la gauche. Efficace en stéréo. Les Delays 1, 2 et 3 ont des retards de plus en plus longs.

Pan Delay 4: Delay plutôt bref; le son avec Delay se déplace entre la gauche et la droite ce qui est efficace en stéréo (effet de type "slap back" stéréo).

Dly To Rev: De la réverbération est ajoutée au Delay qui se déplace entre la gauche et la droite. Efficace en stéréo.

PanRepeat: Le Delay se déplace entre les canaux droit et gauche mais la position Pan et différente des effets repris ci-dessus. Efficace en stéréo.

Paramètres Delay

Dly Pre-LPF (0~7): Un filtre passe-bas peut être appliqué au signal envoyé au Delay pour couper la plage des hautes fréquences. Des valeurs élevées couperont davantage de hautes fréquences et produiront un Delay plus sourd.

Dly Time C (0.1ms~1.0s): L'effet Delay de l'EM-2000 vous permet de régler trois temps de retard qui ne sont utiles que lorsque vous écoutez en stéréo: centre (C), gauche (L) et droite (R). Delay Time C détermine le temps de retard du Delay situé au centre.

DlyTRatioL/R (4%~500%): Ce paramètre détermine le temps de retard du Delay situé à gauche et à droite sous forme de pourcentage du Delay central. La valeur "100%" signifie que le Delay gauche ou droit a la même vitesse de répétition que le Delay central.

Dly Level C/L/R (0~127)

Ces paramètres déterminent le volume des Delays central, gauche et droit. Des valeurs élevées produisent un Delay plus fort.

Dly Level (0~127): Ce paramètre spécifie le volume global des Delays central, gauche et droit. Des valeurs élevées produisent un Delay global plus fort.

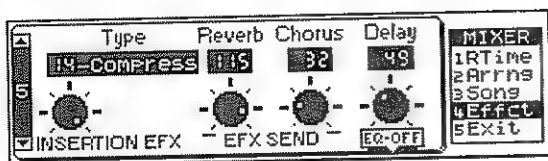
Dly Fback (-64~0~+63): Ce paramètre spécifie le nombre de répétition effectuées par le Delay. Avec une valeur "0", le Delay ne produit pas de répétitions. Avec des valeurs élevées, il y aura davantage de répétitions. De valeurs négatives (-) inverseront la phase du Delay central lors du feedback. Ces valeurs négatives sont efficaces avec des temps de Delay courts.

Dly→Rev (0~127): Ce paramètre détermine la quantité de Delay envoyé au Reverb. Des valeurs élevées signifient que la part de Reverb sera plus importante dans le signal de Delay. Veillez à ne pas abuser de cet effet car il a tendance à rendre l'image sonore floue.

Equalizer

Voyez la page 75 de la Première approche.

Paramètres DSP EFX



(EFX) Type: Permet de sélectionner l'algorithme EFX voulu. Le Type est chargé avec les préréglages adéquats qui ne peuvent pas être modifiés sur l'EM-2000 même. Vous pouvez toutefois modifier deux paramètres par Type avec les deux paramètres SOURCE (voyez page 77 dans la Première approche). Voyez page 114 pour en savoir plus sur les Types d'effets et les paramètres contrôlables.

Lorsqu'il est combiné avec un algorithme EFX (voyez page 116), le paramètre Panpot de la page 19 vous permet de choisir l'effet qui traitera le Part en question. Sélectionnez "1" (extrême gauche) pour envoyer le signal du Part à un effet ou "127" (extrême droite) pour l'envoyer à l'autre effet. De tels algorithmes parallèles vous permettent d'utiliser deux effets d'insertion simultanément.

Remarque: Appuyez sur [UP1 SET RECALL] en face avant pour charger le Type EFX assigné en usine au son actuel du Part Upper1. N'appuyez PAS sur ce bouton si vous avez déjà choisi un autre effet Insertion EFX que vous ne souhaitez pas changer. Voici les assignations usine (aux numéros de changement de programme, ce qui signifie qu'elles s'appliquent à toutes les banques CC00 et CC32 qui sont liées à ces numéros de changement de programme).

PC	EFX #	EFX	PC	EFX #	EFX	PC	EFX #	EFX
1	38	Reverb	44	38	Reverb	87	60	FL→Delay
2	01	Enhancer	45	38	Reverb	88	82	FLDelay
3	11	Phaser	46	39	GteRevlt	89	33	St Delay
4	30	StChorus	47	38	Reverb	90	34	Mod Dly
5	78	RhoadMlt	48	38	Reverb	91	14	StFlangr
6	01	Enhancer	49	38	Reverb	92	33	St Delay
7	38	Reverb	50	38	Reverb	93	100	Hexa Cho
8	12	Auto Wah	51	30	StChorus	94	81	ChoDly
9	34	Mod Dly	52	100	FL→Delay	95	28	Hexa Cho
10	37	TmCtDly	53	38	Reverb	96	22	3Dchorus
11	39	GteRevlt	54	35	3Tap Dly	97	39	GteRevlt
12	29	Trem Cho	55	37	TmCtDly	98	28	Hexa Cho
13	31	Space D	56	38	Reverb	99	38	Reverb
14	46	3D Auto	57	39	GteRevlt	100	100	Reverb
15	38	Reverb	58	39	GteRevlt	101	31	Space D
16	39	GteRevlt	59	39	GteRevlt	102	14	StFlangr
17	62	RotarMlt	60	39	GteRevlt	103	43	3D Delay
18	13	Rotary	61	38	Reverb	104	43	3D Delay
19	62	RotarMlt	62	39	GteRevlt	105	38	Reverb
20	38	Reverb	63	01	Enhancer	106	39	GteRevlt
21	38	Reverb	64	01	Enhancer	107	38	Reverb
22	01	Enhancer	65	36	4Tap Dly	108	38	Reverb
23	01	Enhancer	66	39	GteRevlt	109	39	GteRevlt
24	01	Enhancer	67	01	Enhancer	110	39	GteRevlt
25	01	Enhancer	68	39	GteRevlt	111	39	GteRevlt
26	01	Enhancer	69	38	Reverb	112	39	GteRevlt
27	46	3D Auto	70	100	Reverb	113	37	TmCtDly
28	60	FL→Delay	71	38	Reverb	114	39	GteRevlt
29	14	StFlangr	72	38	Reverb	115	39	GteRevlt
30	04	Overdr2	73	38	Reverb	116	44	2PitchSh
31	10	Distort4	74	38	Reverb	117	14	StFlangr
32	10	Distort4	75	36	4Tap Dly	118	11	Phaser
33	31	Space D	76	33	St Delay	119	100	FL→Delay
34	14	StFlangr	77	36	4Tap Dly	120	38	Reverb
35	89	PhA/Wah	78	37	TmCtDly	121	46	3D Auto
36	34	Mod Dly	79	37	TmCtDly	122	01	Enhancer
37	14	StFlangr	80	37	TmCtDly	123	35	3Tap Dly
38	32	3Dchorus	81	37	TmCtDly	124	38	Reverb
39	14	StFlangr	82	37	TmCtDly	125	14	StFlangr
40	46	3D Auto	83	33	St Delay	126	33	St Delay
41	38	Reverb	84	37	TmCtDly	127	43	3D Delay
42	38	Reverb	85	52	OD→Delay	128	38	Reverb
43	38	Reverb	86	60	FL→Delay			

Reverb (0~127): La valeur "0" signifie que le DSP EFX ne sera pas traité par l'effet Reverb alors que la valeur "127" constitue le niveau maximum de réverbération.

Chorus (0~127): Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour déterminer le niveau du signal DSP EFX envoyé au Chorus.

Delay (0~127): Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour déterminer le niveau du signal DSP EFX envoyé au Delay.

Source 1 & 2



Voyez "Réglage des deux paramètres Source" à la page 77 de la Première approche.

7. Mode Parameter

Comme nous l'avons dit dans la Première approche, le mode Parameter contient des paramètres qui modifient divers aspects de l'EM-2000.

1. Paramètres Global
2. Paramètres Arranger
3. Parts Directs
4. Paramètres de contrôleur
5. Paramètres de programme utilisateur
6. Commutateurs Source pour certains de ces paramètres

7.1 Param\Glb1

Page Master: [F2] (Param)→[F1] (Glb1)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



Memory: verrouillée/déverrouillée

(Paramètre Global) Ce paramètre vous permet d'activer (verrouiller) ou de désactiver (déverrouiller) la fonction de protection de la mémoire. Lors de la mise sous tension, l'EM-2000 active toujours la protection de la mémoire pour éviter toute perte accidentelle de données. Notez qu'il est pratiquement impossible d'effacer un programme utilisateur ou un MIDI Set parce que vous devez maintenir le bouton [WRITE] enfoncé tout en spécifiant le numéro de la programme utilisateur. De plus, vous avez toujours la possibilité de couper la protection de la mémoire juste avant de sauvegarder des données dans une des mémoires de l'EM-2000.

Resume

(Paramètre de programme utilisateur) La fonction Resume vous permet de spécifier les réglages du programme utilisateur 00 qui doivent être chargés. Le programme utilisateur 00 FreePnl contient des réglages par défaut et, surtout, des réglages de commutateurs Source qui permettent à un style musical de modifier les paramètres concernés en fonction de leurs propres réglages.

Il est inutile de charger tous les réglages de la programme utilisateur 00 si elle contient des valeurs de paramètres que vous ne désirez pas copier.

Tone: Seule la sélection de Tone et les réglages de changement de Tone Source du programme utilisateur 00 seront chargés.

Mixer: Seuls les réglages Mixer du programme utilisateur 00 seront chargés.

Param: Seuls les réglages du mode Parameter mode seront chargés. (Il s'agit de tous les réglages que vous pouvez faire après avoir appuyé sur [F2] à la page Master.)

All: Tous les réglages du programme utilisateur 00 seront chargés.

Execute

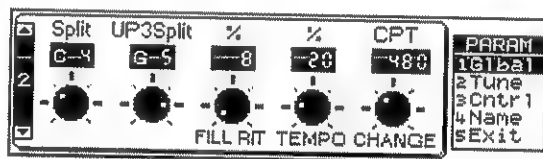
Appuyez sur [M.BASS] pour charger les réglages du programme utilisateur sélectionné.

(Lower Hold) Assign

Vous permet de spécifier les Parts Lower qui seront affectés par le réglage [LOWER] du pavé KEYBOARD MODE. Voyez aussi "Assignation de la fonction Lower Hold" à la page 29 de la Première approche. Voici les possibilités: "Lower 1" et "Lwr 1 + 2".

7.2 Param\Glb1/2

Page Master: [F2] (Param)→[F1] (Glb1)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



Split (C3~C6)

(Parts Directs, Paramètre Arranger) Ce paramètre spécifie le point de partage entre les sections droite et gauche en mode Arranger et Keyboard Split. La plage de valeur est de Do3~Do6. La valeur par défaut est Do4.

UP3Split (C#3~C#6)

(Parts Directs) Ce paramètre détermine le point de partage entre les sections Upper1/2 et Upper3. Cette scission n'est effective que lorsque le témoin du bouton [UP3 SPLIT] s'allume. Le point de partage Upper2 peut être fixé n'importe où entre Do#3 et Do#6. La valeur par défaut est Sol5.

Fill Rit (5%~92%)

(Paramètre Arranger) Ce paramètre définit l'intensité du ritardando durant la reproduction d'un Fill (To Original ou To Variation). Notez que Fill In Rit ne s'applique qu'aux Fills et que le témoin [FILL RIT] doit être allumé pour qu'il y ait ritardando.

Voici un exemple: si le tempo du Style choisi est sur 100 alors que Fill Rit% est sur 10%, le fait de choisir un Fill In avec la fonction [FILL RIT] activée (On)

ramènera progressivement le tempo à 90. A la fin du Fill, cependant, la valeur de tempo choisie au préalable (ici ♩ = 100) sera rétablie.

Tempo Change% (5%~92%)

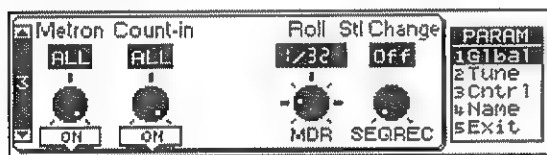
(Paramètre Arranger) Ce paramètre définit le taux de changement de tempo lors de la reproduction normale de Style. Il s'agit de la valeur qui sera atteinte à la fin de la période CPT (voyez ci-dessous). Tempo Change% s'applique aussi bien à la fonction [RIT] (ralentissement progressif) qu'à la fonction [ACC] (accélération progressive); le bouton de la fonction en question doit être enfoncé (le témoin correspondant doit s'allumer).

Tempo Change CPT (15~3825CPT)

(Paramètre Arranger) La valeur CPT précise le temps qu'il faut avant que la valeur Tempo Change% ne soit atteinte. Comme une noire équivaut à 120 CPT, nous vous recommandons donc de choisir des multiples de 120CPT tels que 240 (une mesure 2/4), 360 (une mesure 3/4), 480 (une mesure 4/4), etc.

7.3 Param\Glb\3

Page Master: [F2] (Param)→[F1] (Glb)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3)



Metron

(Paramètre Global) Ce paramètre vous permet de choisir la sortie pour le métronome général, c.-à-d. celui qui est audible pendant la reproduction de style et de morceau (Song). Le métronome peut vous aider lorsque vous vous exercez à jouer une partition difficile mais, surtout, le métronome Global fournit un repère au batteur ou à tout autre musicien avec qui vous jouez. Possibilités: MDR, MIDI, ALL. Voyez aussi "Sortie métronome (Metron)" à la page 36 de la Première approche.

Le métronome de style utilisateur (voyez page 50) peut être programmé séparément.

Count-In

(Paramètre Arranger) Ce paramètre détermine la manière dont les battements de décompte sont reproduits. Ce décompte peut être utilisé en mode Song (décompte d'une mesure avant le début de la reproduction) et est toujours utilisé en mode d'enregistrement de style utilisateur.

Roll Resolution

(Part Manual Drums) Ce paramètre détermine la résolution de la fonction Roll. Il peut être réglé comme suit:

1/16	♪	1/32	♪
1/16t	♪ 3	1/32t	♪ 3
1/16s	♪ swing	1/32s	♪ swing

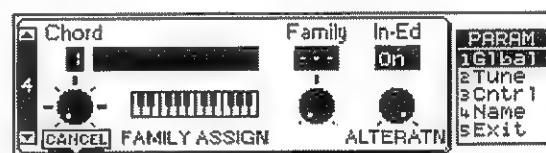
La valeur par défaut est 1/16. Comme nous l'avons vu dans la Première approche, le choix de 1/32 ou de valeurs plus brèves encore peut entraîner un tempo produisant un véritable effet mitraillette. Précisez toujours la résolution après avoir réglé le tempo de reproduction du Style ou du Song ou alors revoyez la valeur sélectionnée si celle-ci s'avère trop optimiste pour produire des roulements naturels.

Stl Change

(Paramètre Chord Sequencer) Ce paramètre vous permet de spécifier ce que le Chord Sequencer doit enregistrer (voyez page 56 dans la Première approche). Choisissez On si vous désirez que le Chord Sequencer enregistre tous les réglages touchant à l'Arranger (changements de Style, volume des Parts Arranger, de tempo, etc.) et sélectionnez Off si le Chord Sequencer ne doit enregistrer que les notes NTA

7.4 Param\Glb\4

Page Master: [F2] (Param)→[F1] (Glb)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 4)



Chord Family Assign

(Paramètre Arranger) Cette page Param\Glb est entièrement consacrée à l'assignation d'accords plus "élaborés" à l'un des trois modes (majeur, mineur ou septième) de l'Arranger de l'EM-2000. Si le programme utilisateur actuel ou si les réglages choisis ne contiennent pas d'assignation, vous ne pouvez que choisir la mémoire Chord 1. Après avoir "rempli" la mémoire Chord 1, vous pouvez choisir la mémoire Chord 2, etc. (vous pouvez également choisir 1 en allant en arrière).

Chord: Indique le numéro de la mémoire Chord sélectionné. Jouez un accord dans la zone de reconnaissance d'accord: son nom sera alors affiché à droite du numéro de la mémoire.

Family: Après avoir spécifié l'accord, servez-vous du paramètre Family pour l'assigner à un des trois modes: Maj (majeur), min (mineur) ou 7th (septième).

me). Lorsque vous jouez l'accord récemment assigné dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier, le motif d'accompagnement correspondant au mode que vous avez choisi ici sera activé. Utilisez ce paramètre pour assigner des accords "6", "7/11", etc. à un mode particulier.

Vous vous rappelez que les modes sont en fait des Divisions "invisibles" qui ne peuvent être sélectionnées sur le panneau avant – à l'inverse des autres, telles que Basic/Original, Advanced/Variation, etc., que vous pouvez choisir manuellement ou au moyen d'une commande au pied FC-7 disponible en option.

Alteratr: Le paramètre Alteration vous permet de préciser si vos accords "élaborés" doivent être joués pendant la reproduction d'une Intro (In) ou Ending (Ed). Il peut arriver qu'un accord complexe joué en mode On, au début d'un motif Intro ou Ending change la séquence d'accords de tout le motif dans une mesure telle que vous en arriviez à douter de votre EM-2000.

Dans la plupart des cas, vous choisirez probablement Off pour que votre accord G7b5 favori ne prenne effet qu'à la fin de l'Intro (ou n'influence pas la séquence d'accords du motif Ending).

7.5 Param\Glb1\5

Page Master: [F2] (Param)→[F1] (Glb1)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 5)



Acc Wrap: Part et Range

Comme nous l'avons vu dans la Première approche, le paramètre Wrap permet de changer la reproduction du style musical sélectionné de sorte que toutes les notes d'une partition (basse, etc.) sonnent dans une tessiture naturelle. Voyez "Reproduction d'un style musical: Wrap" à la page 81 de la Première approche.

Part (ABS, AC1~AC6): (Paramètre Arranger) Utilisez le paramètre Part pour sélectionner le Part Arranger dont vous désirez changer le réglage Range.

Range: Natural: L'Arranger reproduit toutes les notes du Part en question dans une tessiture naturelle pour le son assigné à ce Part. Les notes qui sont trop hautes ou trop basses sont transposées vers le haut ou vers le bas.

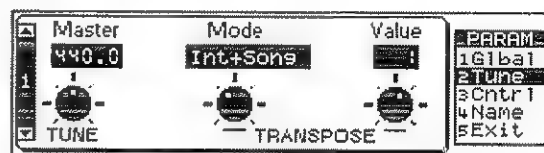
Full: Dans ce cas, les notes de la piste d'accompagnement sont jouées de la manière dont elles ont été programmées. Cela peut être utile lorsque vous vous servez de la fonction User Style pour enregistrer des séquences.

Song Set Play

Les fonctions Song Set Play vous permettent de spécifier la façon dont le Song Set (voyez page 15) choisi doit être reproduit.

7.6 Param\Tune\1

Page Master: [F2] (Param)→[F2] (Tune)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



Master Tune (415.3Hz~466.2Hz)

(Paramètre Global) Le réglage Master Tune touche la hauteur de tout l'EM-2000. Utilisez ce paramètre pour accorder votre EM-2000 en fonction d'instruments acoustiques qui ne peuvent être accordés. Dans tous les autres cas, réglez ce paramètre sur 440.0Hz (hauteur standard pour la plupart des instruments électroniques).

Le réglage Master Tune peut être sauvegardé dans un programme utilisateur.

Transpose Mode

(Paramètre Global) Le paramètre Transpose Mode vous permet de déterminer quelles sont les sections de votre EM-2000 qui seront transposées lorsque vous appuyez sur le bouton [TRANPOSE] (le témoin s'allume) du panneau avant.

Int: Si le témoin [TRANPOSE] est allumé, seuls les Parts Directs et Arranger seront transposés.

Song: Seuls les Parts Song seront transposés.

MIDI: Si le témoin [TRANPOSE] est allumé, seules les notes reçues via MIDI IN seront transposées. En fait le résultat est le même qu'avec le paramètre Rx Shift du mode MIDI (voyez page 69).

Int+Song: Si le témoin [TRANPOSE] est allumé, les Parts Directs et Arranger ainsi que les Parts Recorder seront transposés.

Int+MIDI: Si le témoin [TRANPOSE] est allumé, les Parts Directs et Arranger ainsi que toutes les notes reçues via MIDI seront transposés.

Song+MIDI: Si le témoin [TRANPOSE] est allumé, les Parts du morceau Recorder ainsi que toutes les notes reçues via MIDI seront transposés.

All: Tous les Parts et toutes les notes reçues seront transposés.

Comme vous pouvez le constater, la fonction Transpose est extrêmement souple. Les options *Int+Song* et *All* sont probablement celles que vous utiliserez la plupart du temps. *Int* peut s'avérer utile pour ne transpo-

ser que les Parts Directs et vous permettre d'accompagner un morceau Recorder dans "votre" tonalité tout en produisant la tonalité du morceau.

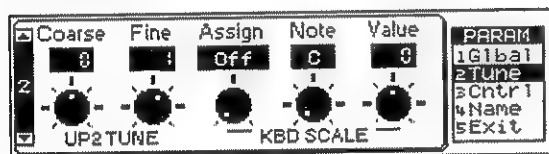
Remarque: Les Parts MDR et ADR ne sont jamais transposés. Avec ces Parts, chaque touche (note) du clavier est assignée à un son de percussion différent. Vous avez donc tout intérêt à ne jamais transposer les Parts Manual et Accompaniment Drums.

(Transpose) Value (-11~+1, 1~11)

(Paramètre Global) Utilisez ce paramètre pour spécifier l'intervalle de transposition qui est d'application chaque fois que le témoin du bouton [TRANPOSE] s'allume. Notez que vous ne pouvez pas choisir la valeur "0" car cela reviendrait à couper la fonction Transpose. Comme il suffit de le faire en appuyant sur le bouton [TRANPOSE], il est inutile d'avoir un réglage "0".

7.7 Param\Tune\2

Page Master: [F2] (Param)→[F2] (Tune)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



Coarse (-24~24), Fine (-99~99)

Voyez la section "Réglages Upper2" à la page 79 de la Première approche.

Kbd Scale

Utilisez les paramètres Kbd Scale chaque fois que vous avez besoin d'un autre réglage que le tempérament égal. Le tempérament égal signifie que les intervalles entre deux demi-tons sont toujours identiques. Cela n'est pas le cas en musique orientale ou en musique baroque, par exemple.

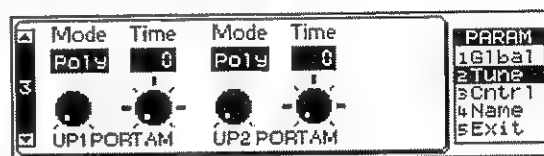
Assign (Off, UP1-2, All): (Paramètre Global) Ce paramètre vous permet de spécifier les Parts auxquels vous voulez assigner un accord différent. "Off" signifie que les réglages Value (voyez plus bas) n'ont pas d'effet sur le tempérament égal des Parts de l'EM-2000. Si vous choisissez "UP1-2", seuls Upper 1 & 2 ainsi que le Part MI (Melody Intelligence) seront affectés par vos réglages Value. "All" signifie que tous les Parts Directs et Arranger seront accordés en fonction de vos réglages Value.

Note (C-B): (Paramètre Global) Il ne s'agit pas réellement d'un paramètre réglable. "Note" vous permet de choisir la note dont vous désirez changer l'accord. Chaque note (de Do, Do#, Ré, Ré#, etc. jusqu'à Si) ne peut être choisie qu'une fois car le réglage Value s'applique à toutes les notes du même nom.

Value (-64~+63): (Paramètre Global) C'est ici que vous réglez l'accord de la note choisie. Comme il s'agit d'un paramètre relatif, c.-à-d. un paramètre qui spécifie une déviation du tempérament égal programmé, la valeur peut être soit positive, soit négative. Si vous choisissez "0", la hauteur de la note correspond à la hauteur prévue par le tempérament égal.

7.8 Param\Tune\3

Page Master: [F2] (Param)→[F2] (Tune)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3)



Portamento et Mode

Mode UP1 et UP2 (Poly, Mono): Les paramètres Mode servent à régler le Part Upper correspondant sur Poly (polyphonique) ou Mono (monophonique). "Poly" signifie que le Part Upper en question peut jouer plusieurs notes simultanément ce qui vous permet de jouer des accords ou deux voix.

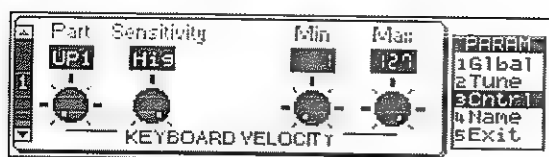
"Mono", d'autre part, signifie que seule la dernière note est audible. Les modes Mono de l'EM-2000 suivent le principe de priorité à la dernière note, ce qui signifie que chaque fois que vous jouez deux notes ou plus, seule la note dont vous avez enfoncé la touche en dernier lieu résonnera. Sélectionnez Mono pour les sons d'instrument qui ne jouent pas d'accord (instruments à vent, solo de cuivre, etc.).

Time (0~127): Time détermine la vitesse de Portamento. Vous vous souvenez peut-être (voyez la Première approche) que l'effet Portamento produit des transitions plus douces entre les notes que vous jouez. Des valeurs élevées sont efficaces pour des sons de synthétiseur, surtout lorsque vous jouez de grands intervalles (par exemple Do1 suivi de Do6).

La valeur "0" signifie que l'effet Portamento n'est pas actif. La fonction "Portamento" pour le commutateur au pied (voyez page 29) vous permet d'activer et de désactiver le Portamento pendant que vous jouez; il n'est donc pas nécessaire de garder constamment la valeur "0". Si vous choisissez la fonction Portamento pour le commutateur au pied, l'effet Portamento ne sera actif que lorsque vous enfoncerez le commutateur disponible en option DP-2, DP-6, or BOSS FS-5U.

7.9 Param\Ctrl\1

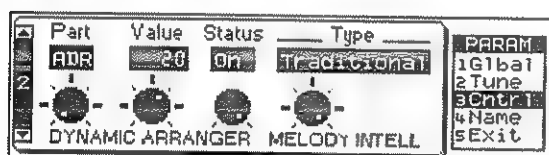
Page Master: [F2] (Param)→[F3] (Ctrl)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



Cette page est entièrement consacrée aux réglages de sensibilité au toucher des Parts Directs. Voyez "Param\Ctrl\2" pour les réglages de sensibilité au toucher des Parts Arranger. Voyez "Sensibilité au toucher et plage de toucher" à la page 34 de la Première approche pour en savoir davantage.

7.10 Param\Ctrl\2

Page Master: [F2] (Param)→[F3] (Ctrl)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



Dynamic Arranger

Part (ADR, ABS, AC1~AC6): Ce paramètre vous permet de sélectionner le Part Arranger dont vous voulez régler la sensibilité au toucher. Comme nous l'avons vu dans la Première approche, vous pouvez utiliser ce paramètre pour alterner deux Parts d'accompagnement en faisant varier la force avec laquelle vous frappez les touches dans la zone de reconnaissance d'accords.

Value (-127~+127): Choisissez la valeur "0" si le Part Arranger ne doit pas réagir à la force avec laquelle vous frappez les touches dans la zone de reconnaissance d'accords. Plus la valeur positive est élevée, plus vous devez frapper les touches fort pour arriver au volume maximal du Part. Des réglages négatifs, par contre, impliquent que le volume diminue plus votre toucher devient fort.

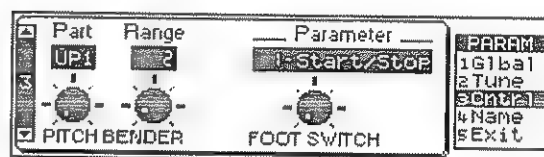
Remarque: La valeur de toucher que vous spécifiez ici ne sera utilisée que lorsque vous activez la fonction Dynamic Arr à la page ARR CHR (appuyez sur le bouton [ARR CHORD] pour la sélectionner). Vous pouvez aussi vous servir des boutons PAD (voyez page 31) ou d'un commutateur au pied disponible en option (voyez page 28) pour activer et couper cette fonction.

Status: Utilisez la commande [BASS/BANK] pour déterminer si la valeur Dynamic Arranger doit être utilisée (On) ou non (Off) par le Part Arranger sélectionné.

Melody Intell Type: Bien que jouée par le Part MI (ou M.INT), la mélodie intelligente est contrôlée par l'Arranger. Pour en profiter, vous devez appuyer sur le bouton [MELODY INTELLIGENCE] sur le panneau avant (le témoin doit s'allumer). Voyez "Melody Intelligence" à la page 44 de la Première approche.

7.11 Param\Ctrl\3

Page Master: [F2] (Param)→[F3] (Ctrl)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3)



Pitch Bender

Part (UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS, MDR, MI): Ce paramètre vous permet de sélectionner le Part Direct dont vous désirez régler la plage (Range) de changement de hauteur (Pitch Bend). Surprenant mais intéressant: vous pouvez aussi sélectionner une plage Pitch Bend pour le Part Manual Drums. Si vous choisissez des valeurs entre "2" et "7", vous obtiendrez des effets spéciaux qui donnent bien avec les cymbales (du set C71 Orchestra), par exemple.

Range (0~24): Ce paramètre permet de spécifier le changement de hauteur qui peut être obtenu en tournant le levier Bender à bout de course vers la droite ou la gauche. Comme il n'y a qu'un paramètre Range, il s'applique aussi bien au changement de hauteur vers le haut que vers le bas. N'oubliez toutefois pas que la valeur Range peut être réglée indépendamment pour chaque Part Direct. Veillez donc à utiliser des valeurs Range musicalement adéquates. Sélectionnez "0" pour des Parts Directs dont la hauteur ne doit pas changer à la réception de messages Pitch Bend.

Remarque: La valeur Range que vous choisissez ici ne sera atteinte que si vous tournez le levier Bender à bout de course vers la gauche (changement de hauteur vers le bas) ou vers la droite (changement vers le haut). Si vous vous arrêtez à une position intermédiaire, vous n'obtiendrez qu'une valeur de changement de hauteur intermédiaire.

Foot Switch Parameter

Ce paramètre vous permet de spécifier la fonction du commutateur disponible en option DP-2, DP-6, or BOSS FS-5U, branché à la borne FOOTSWICH du panneau arrière. Le réglage par défaut est Start/Stop, ce qui vous permet de lancer et d'arrêter la reproduction de l'Arranger. Notez également les options Soft et Sostenuto ainsi que Hold.

Voici les fonctions que le commutateur au pied disponible en option DP-2, DP-6, or BOSS FS-5U branché à la borne FOOT SWITCH peut remplir:

Start/Stop: Lance et arrête la reproduction de l'Arranger. Même fonction que [START/STOP].

Play/Stop: Lance et arrête le Recorder. Même fonction que le bouton Recorder [PLAY►/STOP■].

Intro: Sélectionne l'Intro du Type (Basic ou Advanced) sélectionné lors de la reproduction de l'Arranger. Même fonction que [INTRO].

Ending: Sélectionne la fin du Type (Basic ou Advanced) sélectionné. Même fonction que [ENDING].

FO/FV: Pilote soit le Fill To Original soit le Fill To Variation, en fonction de la Division active (Original ou Variation). A la fin du Fill, l'Arranger jouera la Division sélectionnée par le Fill.

Fill Prev: Même fonction que le bouton FILL IN [TO PREVIOUS] (voyez "Transitions musicales" à la page 21 dans la Première approche).

Bsc/Adv: Sélectionne soit le Type Basic (Bsc) ou Advanced (Adv), en fonction du Type actif lorsque vous appuyez sur le commutateur. Même fonction que Arranger [TYPE].

Org/Var: Sélectionne soit la Division Original ou Variation du Type actuellement actif, en fonction de la Division active lorsque vous appuyez sur le commutateur. Même fonction que [ORIGINAL.] et [VARIATION].

Inversion: Active et coupe la fonction Bass Inversion (voyez page 43 dans la Première approche).

Arr/M.Bass: Même fonction que KBD Arr/MBass pour les boutons PAD (voyez page 32 pour en savoir plus).

PianoSt/Stand: Même fonction que Piano/Standard pour les boutons PAD (voyez page 32).

Rotary Slow/Fast: Permet de sélectionner la vitesse lente ou rapide de l'effet Rotary. Ne fonctionne que si l'effet Rotary est utilisé, bien sûr.

Remarque: L'effet Rotary est disponible avec les algorithmes EFX suivants: 13 Rotary, 62 Rotar/Mlt, 85 OD/Rotar et 88 PH/Rotar.

UP1/2 Scale: Permet d'activer/de couper la fonction Keyboard Scale (voyez page 27).

ArrChr Off: Vous permet d'activer et de désactiver la reconnaissance du clavier. Lorsqu'elle est désactivée, les notes que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords n'entraînent plus la production d'accords par l'Arranger. Désactivez-la pour jouer de longs arpèges de piano. Voyez page 42 dans la Première approche pour en savoir plus.

Usr Up: Sélectionne le programme utilisateur suivant (ex: A12 si A11 est actuellement actif).

Remarque: Comme la fonction d'assignation du commutateur au pied peut également être sauvegardée dans un programme utilisateur, la mémoire que vous choisissez au moyen du commutateur au pied en mode Usr Up risque de contenir une autre assignation du commutateur de sorte que vous ne pourriez plus choisir un autre programme utilisateur (par ex A13) avec le commutateur.

Usr Down: Sélectionne le programme utilisateur précédent (Ex: C88 si A11 est actuellement actif). Voyez aussi la remarque ci-dessus.

Punch I/O: Le commutateur au pied peut lancer et arrêter l'enregistrement Punch in/out du séquenceur de l'EM-2000 (voyez page 34).

Fade Out: Lance le Fade Out. Même fonction que [FADE OUT/IN] en face avant.

Portamento: Active/coupe la fonction Portamento (voyez page 82 dans la Première approche).

Soft: Dans ce cas, le commutateur au pied fonctionne comme une pédale Soft (pédale pour pianos à queue et pianos numériques qui réduit le volume).

Remarque: Cette fonction n'est disponible que pour les Parts Directs.

Sostenuto: *Remarque: Le commutateur au pied fait office de pédale Sostenuto (une autre pédale que vous trouvez sur les pianos à queue et numériques qui vous permet de ne maintenir que les notes que vous jouez au moment où vous appuyez sur la pédale)*

Remarque: Cette fonction n'est disponible que pour les Parts Directs.

Hold: Le commutateur au pied a la même fonction qu'un DP-2, DP-6, or BOSS FS-5U branché à la borne SUSTAIN FOOTSWITCH.

Remarquez les options Soft et Sostenuto ainsi que la possibilité de sélectionner Hold. Bien qu'il y ait une borne SUSTAIN FOOTSWITCH qui joue le même rôle, vous pouvez sélectionner Hold pour certains programmes utilisateur car cela vous permet de ne vous procurer qu'un seul commutateur au pied DP-2, DP-6, or BOSS FS-5U. L'inconvénient, toutefois, est que vous ne pouvez plus assigner une autre fonction au bouton PAD (voyez page 31).

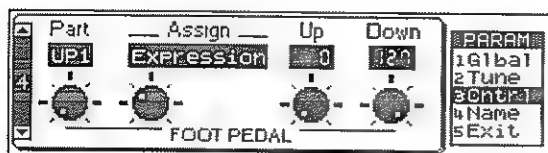
Hold LW1: Le commutateur au pied a la même fonction que le bouton KEYBOARD MODE [HOLD] lorsqu'il est assigné au Part Lower 1 (voyez aussi page 29 dans la Première approche).

Hold LW2: Le commutateur au pied a la même fonction que le bouton KEYBOARD MODE [HOLD]. Cette fois, il s'applique toutefois au Part Lower 2, une possibilité que la face avant n'offre pas.

Hold LW 1-2: Le commutateur au pied a la même fonction que le bouton KEYBOARD MODE [HOLD] lorsqu'il est assigné aux Parts Lower 1 et 2.

7.12 Param\Ctrl\4: Foot pedal/Expression

Page Master: [F2] (Param)→[F3] (Ctrl)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 4)



Part

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part voulu (y compris le Part MI). Ce n'est possible que si vous sélectionnez *Off* ou *Expression* pour le paramètre Assign. Sinon, Part est réglé sur *All* et ne peut être modifié.

Assign

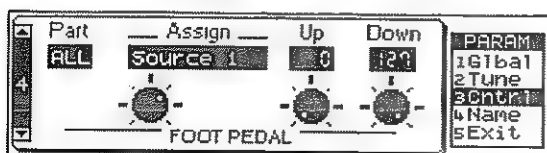
Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner une option. *Off* signifie que le Part Direct en question ne peut être contrôlé via la pédale branchée à la borne FOOT PEDAL.

Expression: La pédale vous permet de changer le volume des Parts sélectionnés au pied. Par défaut, tous les Parts sont affectés par la position de la pédale d'expression.

La fonction d'expression peut également être utilisée pour créer certains effets. Au lieu d'alterner entre Upper1 et Upper2 en changeant votre toucher (voyez page 34 dans la Première approche), ce qui demande tout de même grande maîtrise du jeu, vous pourriez inverser la réponse de Upper2 à pédale d'expression, de sorte que lorsque Upper1 est inaudible, Upper2 soit audible et vice versa.

Remarque: La fonction Expression s'applique également aux Parts Arrange. Si vous ne souhaitez pas qu'un Part particulier soit affecté par la pédale, réglez Up et Down sur "127".

Source 1 et Source 2: La pédale a la même fonction que les paramètres Source 1 et 2 (voyez page 33 dans la Première approche). Source 1 et 2 s'appliquent à tous les Parts Directs faisant appel à l'effet d'insertion. Dans ce cas, l'écran ressemble à ceci (Part= ALL, plus de boutons d'écran pour Part):



Up/Down (0~127): En vous servant des commandes [LOWER/NUMBER] et [UPPER/VARIATION], spécifiez le volume ou la valeur de paramètre de l'effet devant être obtenue lorsque la pédale est enfoncée (Down) ou relâchée (Up).

Il est inutile de spécifier "0" pour la position Up. La sélection de toute autre valeur réduit le volume ou le niveau d'effet de ce Part jusqu'à la valeur "Up". De même, il est inutile de préciser "127" comme valeur maximale.

Remarque: Si vous sélectionnez Expression, les valeurs Down et Up représentent des valeurs d'Expression MIDI (CC11).

Remarque: Il est parfaitement possible de régler la valeur Up sur "127" et la valeur Down sur "0" de sorte que le Part correspondant ne sera audible que lorsque la pédale Expression est relevée (Up).

7.13 Param\Ctrl\5: Channel Aftertouch

Page Master: [F2] (Param)→[F3] (Ctrl)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 5)



Part (UP1, UP2, LW1, LW2, ARR): Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part Direct auquel vous souhaitez assigner une fonction Aftertouch.

Vous pouvez ajuster la valeur (Value) de divers paramètres ce qui vous permet de contrôler plusieurs paramètres simultanément avec l'Aftertouch.

Remarque: L'Aftertouch ne s'applique qu'aux Parts Directs qui sont accessibles (réglage Keyboard Mode, Part Direct activé/coupé, voyez page 27 dans la Première approche).

Reset: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Reset) pour ramener tous les réglages Value du Part Direct sélectionné sur "0".

(Toutes les options 1~11 sont ramenées à Value= 0, mais uniquement pour le Part dont le nom est affiché sous "Part").

On/Off: Utilisez la commande [M. DRUMS] sous l'écran pour spécifier si le Part Direct sélectionné doit exécuter les messages Aftertouch (On) ou non (Off).

Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner un paramètre et la commande [UPPER/VARIATION] pour en spécifier la valeur.

Paramètres (pour Parts Directs)

L'Aftertouch ne fonctionne que dans un sens (il génère des valeurs soit positives soit négatives).

Remarque: Si vous sélectionnez le paramètre 12-Arranger, la zone du Part affiche ARR. Cela vous permet de déterminer l'effet de l'Aftertouch sur l'Arrangeur (voyez page 41 dans la Première approche).

Pitch (-24~24): Ce paramètre a le même effet que la fonction Pitch Bend. Autrement dit, il vous permet de changer la hauteur des notes que vous jouez avec le Part et d'aller au-delà de la valeur Pitch Bend Range (voyez page 28).

TVF Cutoff (-64~63): Le choix d'une valeur positive ou négative pour ce paramètre signifie que la fréquence de coupure du Tone assigné au Part sélectionné peut être augmentée ou diminuée.

Remarque: En fonction de la valeur choisie pour TVF Cutoff (voyez page 17), des réglages positifs ou négatifs élevés peuvent ne pas avoir d'effet perceptible. C'est également le cas des Tones dont la fréquence de coupure est presque toujours programmée sur la valeur maximale.

Amplitude (-64~63): Le choix d'une valeur positive ou négative pour ce paramètre vous permet d'augmenter ou de diminuer le volume du part sélectionné avec l'Aftertouch.

Une fois de plus, le volume ne peut être augmenté (ou diminué) au-delà de "127" (ou "0"). Si le volume du Part est déjà sur "127" (ou "0"), le recours à l'Aftertouch ne produira aucun effet audible.

LFO1 Rate (-64~63): Ce paramètre vous permet d'augmenter ou diminuer la vitesse de modulation du LFO1. Utilisez cette fonction en combinaison avec l'axe Modulation du levier Bender/Modulation ou, encore, pour changer la vitesse de la modulation pré-programmée automatique.

LFO1 Pitch (0~127): Ce paramètre vous permet d'ajouter de la modulation de hauteur en vous servant de l'Aftertouch. La modulation de hauteur est couramment appelée vibrato.

LFO1 TVF (0~127): Ce paramètre vous permet de moduler la fréquence de coupure en vous servant de l'Aftertouch. C'est couramment appelé wah-wah.

LFO1 TVA (0~127): Ce paramètre vous permet d'ajouter de la modulation d'amplitude avec l'Aftertouch. C'est aussi appelé trémolo.

LFO2 Rate, LFO2 Pitch, LFO2 TVF, LFO2 TVA: Même plage de réglage et signification que les paramètres équivalents du LFO1. Notez que certains Tones n'utilisent pas de second LFO ce qui explique que ces réglages ne produisent pas toujours l'effet attendu.

Remarque: A l'exception de Rate, les paramètres LFO ont des réglages absolus, c-à-d. des réglages qui n'influencent pas les réglages existants ce qui explique que leur plage va de 0 à 127 et non de -64 à 63. Utilisez ces paramètres (-Pitch~TVA) pour donner un aspect neuf au Tone sélectionné.

Remarque: Tout comme les paramètres Part (voyez page 78 dans la Première approche), les réglages Aftertouch affectent le Part Direct sélectionné de sorte que la sélection d'un autre Tone pour un tel Part ne remettra pas les réglages Value (voyez plus bas) à "0".

Value (pour Parts Directs)

C'est ici que vous réglez la valeur du paramètre actuellement affiché. Comme nous l'avons dit plus haut, vous pouvez attribuer une valeur à tous les paramètres disponibles (mais actuellement invisibles).

Value (pour le contrôle de l'Arranger)

Remarque: La sélection de "12-Arranger" n'annule pas les réglages Aftertouch que vous avez pu faire pour les Parts Directs.

Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour régler Parameter sur 12-Arranger. L'écran devrait ressembler à ceci:



Vous remarquerez la mention ARR sous Part car l'assignation Arranger ne s'applique qu'à l'Arranger. De plus, le commutateur [ON] disparaît.

Off: L'Aftertouch ne peut pas piloter l'Arranger.

B/A: Echange les niveaux Basic et Advanced.

O/V: Echange les motifs Original et Variation.

FO/FV: Déclenche Fill-In To Original la première fois et Fill-In To Variation la seconde fois.

To Prev: Même fonction que le bouton [TO PREVIOUS].

Int et End: Même fonction que le bouton [INTRO] ou [ENDING]. Si la reproduction de l'Arranger est arrêtée, l'Aftertouch lance l'Intro. Si vous utilisez l'Aftertouch durant la reproduction Arranger, il lance le motif final (Ending).

Remarque: Même les messages Aftertouch générés hors de la zone de reconnaissance d'accords (voyez plus bas) déclenchent la fonction d'échange.

7.14 Param\Cntrl\6: Pad Assign

Page Master: [F2] (Param) → [F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 6)



Pad 1/Pad 2

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour assigner une fonction au bouton [PAD1] et [UPPER/VARIATION] pour assigner une fonction au bouton [PAD2].

Rotary S/F: Le bouton PAD peut servir à alterner entre la vitesse lente et rapide de l'effet Rotary.

Remarque: L'effet Rotary est disponible avec les algorithmes EFX suivants: 13 Rotary, 62 Rotar/Mlt, 85 OD/Rotar et 88 PH/Rotar.

Punch In/Out: Le bouton PAD peut servir à lancer et arrêter l'enregistrement Punch In/Out durant la reproduction du Sequencer. Voyez page 34 pour en savoir davantage.

Metron On/Off: Le bouton PAD peut servir à activer ou couper le métronome.

ContIn On/Off: Le bouton PAD peut servir à activer/couper la fonction Count In (voyez page 37 dans la Première approche).

Tap Tempo: Le bouton PAD peut servir à spécifier le tempo en appuyant plusieurs fois sur le bouton. C'est la même fonction que celle du bouton [RESET/TAP TEMPO] (voyez page 46 dans la Première approche), si ce n'est qu'elle est toujours disponible tandis que le bouton [RESET/TAP TEMPO] n'a cette fonction que lorsque l'Arranger est arrêté.

Arranger Hold: Permet d'activer/de couper la fonction Arranger Hold. Voyez "Arr(anger) Hold" à la page 43 de la Première approche.

DynArr On/Off: Permet d'activer/de couper la fonction Dynamic Arranger. Voyez page 28 pour en savoir plus.

Up1/2 Scale: Permet d'activer/de couper la fonction Keyboard Scale (voyez page 82 dans la Première approche).

Kbd Exc UP1/UP2: Permet de couper le Part Upper 1 et d'activer le Part Upper 2 et vice versa.

Kbd Exc LW1/LW2: Permet de couper le Part Lower 1 et d'activer le Part Lower 2 et vice versa.

Remarque: Si ni LOWER 1 ni LOWER 2 ne sont actifs lorsque vous appuyez sur le bouton PAD, un des deux s'activera. Il ne sera toutefois audible que lorsque vous sélectionnez le mode Assign WHOLE LEFT ou SPLIT. Autrement, le témoin Keyboard Mode LOWER en question se borne à clignoter. Voyez "Whole Left" à la page 28 de la Première approche pour savoir ce que cela signifie.

Kbd Arr/Bass: Vous permet de couper ("Off") le paramètre Arranger Chord (reconnaissance d'accords et reconnaissance ABS coupées, voyez page 42 dans la Première approche) et, simultanément, de sélectionner le mode Assign Split et d'activer le Part M.Bass (voyez page 28 dans la Première approche)— et vice versa.

Remarque: Une pression sur le bouton PAD auquel vous assignez cette fonction n'arrête pas l'Arranger. Si vous avez activé la fonction Arr Hold (voyez page 43 dans la Première approche), le dernier accord reconnu continue à résonner et votre Part M.Bass risque de se noyer dans l'accompagnement. C'est pourquoi nous vous suggérons soit d'assigner la fonction "Arranger Hold" (voyez plus haut) à l'autre bouton PAD, soit d'assigner la fonction "Arr/M.Bass" au commutateur au pied (voyez page 29). Vous pouvez ainsi couper la fonction Arranger Hold pour que l'Arranger ne joue que le motif de batterie du style.

Piano/Standard: En actionnant le bouton PAD, vous alternez entre les modes Arranger Chord *Standard* et *PianoStl*. Lorsque vous optez pour le premier, la zone

de reconnaissance d'accords (voyez page 42 dans la Première approche) est automatiquement réglée sur *Left* (gauche). Si vous optez pour *PianoStl*, la zone de reconnaissance d'accords est sur *Whole* (clavier entier). En outre, le Keyboard Mode est réglé sur *Assign WHOLE RIGHT* et le Part Upper 1 est activé (s'il était coupé).

Remarque: Pour vérifier les fonctions des boutons PAD, appuyez sur le bouton [ARR CHORD] à gauche sous l'écran. Regardez les paramètres Arr Chord ainsi que le menu de fonctions lorsque vous appuyez sur le bouton PAD en question.

7.15 Param\Cntrl\7: D Beam Assign

Page Master: [F2] (Param)→[F3] (Cntrl)

[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 7) OU: maintenez enfoncé [D BEAM ON]

Le contrôleur D Beam de l'EM-2000 est une fonction révolutionnaire qui vous permet de piloter un paramètre de votre choix en déplaçant la main au-dessus de deux capteurs situés à gauche de l'écran. A la page 35 dans la Première approche, nous vous avons montré comment utiliser le contrôleur D Beam. Voyons maintenant comment lui assigner une fonction.



Une dernière remarque avant de nous attaquer aux paramètres disponibles: toutes les options marquée d'un "o" s'appliquent aux Parts Directs actifs. Voyez les témoins du pavé KEYBOARD MODE pour voir de quels Parts Directs il s'agit.

Remarque: Si vous pensez utiliser le contrôleur D Beam tout en pilotant l'Arranger, il vaut probablement mieux activer la fonction Hold (voyez page 43 dans la Première approche). Cette fonction peut être activée avec un bouton PAD (voyez page 32).

Paramètres

Modulation^o: Choisissez cette fonction si vous voulez que le contrôleur D Beam remplisse le même rôle que le levier Bender/Modulation.

Pitch Bend Up^o: En déplaçant votre main, vous pouvez générer une valeur comprise entre "64" (pas de Pitch Bend) et "127" (changement de hauteur maximum vers le haut). Dès que vous déplacez votre main hors de portée du D Beam (plus haut que ±40cm au-dessus des "yeux" ou plus loin vers la gauche ou la droite), la valeur retourne à "64" (pas de Pitch Bend). La mesure dans laquelle un Part Direct peut être contrôlé dépend du réglage Range ou plage (voyez page 28).

Pitch Bend Down°: En déplaçant votre main, vous pouvez générer une valeur comprise entre "64" (pas de Pitch Bend) et "127" (changement de hauteur maximum vers le bas). Dès que vous déplacez votre main hors de portée du D Beam (plus haut que $\pm 40\text{cm}$ au-dessus des "yeux" ou plus loin vers la gauche ou la droite), la valeur retourne à "64" (pas de Pitch Bend). La mesure dans laquelle un Part Direct peut être contrôlé dépend du réglage Range (voyez page 28).

Remarque: Dans le cas des deux options Pitch Bend, la valeur D Beam est ajoutée au réglage actuel du levier Bender/Modulation. Toutefois, la somme des valeurs D Beam et Pitch Bend ne peut excéder le réglage Range.

Cut&Reso Up°: (Uniquement pour Upper 1 et/ou 2) En déplaçant votre main, vous pouvez faire varier la valeur TVF Cutoff (voyez aussi page 17) du Part Upper 1 et/ou 2. Le paramètre Resonance sera sur "+63" (maximum) tandis que la fréquence de coupure (Cutoff frequency) peut être contrôlée entre "0" (pas de changement) et "+63" (augmentation maximum). Cela vous permet de créer de superbes effets de filtre particulièrement utiles pour la musique Dance/Techno. Lorsque votre main quitte la plage du D Beam, Resonance et TVF Cutoff retrouvent leurs valeur originale ("0" = pas de changement).

Remarque: Si TVF Cutoff est déjà sur "+63", vous ne pouvez plus l'augmenter avec le contrôleur D Beam. Dans ce cas, il vaut mieux utiliser l'option suivante. Notez aussi que certains sons sont déjà appel à la valeur TVF Cutoff maximum par défaut. Il est alors impossible d'ajouter plus d'harmonies (en ouvrant le filtre davantage encore).

Cut&Reso Down°: (Uniquement pour Upper 1 et/ou 2) En déplaçant votre main, vous pouvez faire varier la valeur TVF Cutoff (voyez aussi page 17) du Part Upper 1 et/ou 2. Le paramètre Resonance sera sur "+63" (maximum) tandis que la fréquence de coupure (Cutoff frequency) peut être contrôlée entre "0" (pas de changement) et "-64" (réglage TVF Cutoff minimum). Cela vous permet de créer de superbes effets de filtre qui sont particulièrement utiles pour la musique Dance/Techno. Lorsque votre main quitte la plage du D Beam, les paramètres Resonance et TVF Cutoff retrouvent leurs valeur originale ("0" = pas de changement).

Remarque: Voyez la remarque ci-dessus. La fréquence de coupure ne peut plus être diminuée si TVF Cutoff est déjà sur "-64".

Arpeg 1/2/3 Octv: En déplaçant votre main, vous faites jouer par le Part Upper3 des arpeges basés sur les notes que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords (voyez page 42 dans la Première approche). Selon le réglage sélectionné ici, les notes de la zone de reconnaissance d'accords sont arpégées sur 1, 2 ou 3 octaves.

Remarque: Si vous optez pour le mode Intelligent Chord (voyez page 42 dans la Première approche), il suffit de jouer une seule note pour obtenir des accords majeurs, deux pour des accords mineurs, etc.

Remarque: N'oubliez pas d'assigner un son adéquat au Part Upper3. Voyez "Sélection de Tones pour les Parts Directs" à la page 31 de la Première approche. Activez aussi la fonction Arranger Hold (voyez page 43 dans la Première approche).

Chord 1/2/3 Octv: En plaçant votre main à portée du D Beam, le Part Upper3 jouera les notes des accords joués dans la zone de reconnaissance d'accord. Vous pourriez vous servir de cette fonction pour ajouter des "coups" de cuivres ou de guitare syncopés à votre mélodie. La valeur de toucher utilisée pour ces notes est "100". Le numéro (1, 2 ou 3) porte sur l'octave de cet "accord ajouté": 1 = A_3-G_4 , 2 = A_4-G_5 et 3 = A_5-G_6 . Quittez la portée du D Beam pour que le Part Upper3 cesse de jouer l'accord.

Tempo Up/Down: Sélectionnez une de ces options si vous voulez augmenter (Up) ou diminuer (Down) le tempo actuel de l'Arranger ou du Recorder. En quittant la portée du D Beam, vous retrouvez la valeur de tempo précédente.

Arr Start/Stop: Selon l'état de l'Arranger (actif ou arrêté), un déplacement de la main à portée du D Beam l'arrête ou le fait démarrer. Un deuxième mouvement le fait démarrer (ou l'arrête) une fois de plus.

Fill To Var/Or: Ici aussi, le D Beam effectue deux fonctions qui sont dépendent de la Division sélectionnée (Original ou Variation). Le premier mouvement détecté par le D Beam active la fonction Fill-In TO VARIATION. A la fin du Fill, l'Arranger passe au motif Variation. Le second mouvement active Fill-In TO ORIGINAL.

Remarque: Cette fonction n'est disponible que lorsque le mode GM/GS est inactif. Autrement dit, vous aurez peut-être l'impression que le contrôleur D Beam ne fonctionne pas lors de la reproduction du Recorder ou du séquenceur 16 pistes. Il suffit de retourner au mode Arranger (mode normal de l'EM-2000) pour que tout redevienne normal.

ADrum On/Off: Ce réglage vous permet de couper et d'activer le Part ADR (Accompagnement Drums) avec le contrôleur D Beam. Il y a également des options On/Off combinées (voyez plus loin).

ABass On/Off: Ce réglage vous permet de couper et d'activer le Part ABS (Accompagnement Bass) avec le contrôleur D Beam.

Accomp On/Off: Ce réglage vous permet de couper et d'activer les Parts Accompagnement (ACC1-6) avec le contrôleur D Beam.

ABs&ADr On/Off: Ce réglage vous permet de couper et d'activer les Parts ABS et ADR avec le contrôleur D Beam.

Acc&ABs On/Off: Ce réglage vous permet de couper et d'activer les Parts ABS et ACC1-6 avec le contrôleur D Beam.

Acc&ADr On/Off: Ce réglage vous permet de couper et d'activer les Parts ADR et ACC1-6 avec le contrôleur D Beam.

8. Song Tools (outils pour morceaux)

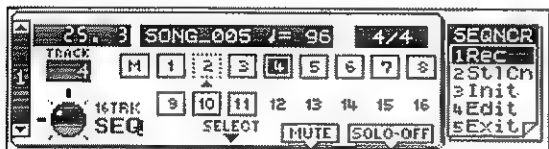
8.1 Séquenceur 16 pistes

Page REC 1

[SONG TOOLS] → [M DRUMS] sous l'écran

[F1] → [PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)

Remarque: En appuyant sur [SONG TOOLS], vous sélectionnez automatiquement le mode GM/GS, ce qui rend l'Arrangeur indisponible



Cette page vous donne des informations concernant la mesure en cours, le nom du morceau et le tempo, l'armure de temps (mesure) ainsi que le statut des pistes. Vous pouvez vous servir de [◀◀REW] et [FF▶▶] pour sauter à une autre mesure, ou de [||◀ RESET] pour revenir au début du morceau.

Voici les paramètres que vous pouvez régler ici:

Track: Utilisez [DRUMS/PART] pour sélectionner la piste à enregistrer (ou éditer, voyez page 38). Vous pouvez sélectionner une "piste musicale" (1~16) ou la piste Master (M). Utilisez cette dernière pour enregistrer les changements de tempo. Le nom de la piste sélectionnée apparaît dans la fenêtre TRACK, au-dessus de la commande; la piste en question est indiquée par une case noire.

Lors du premier enregistrement, et après avoir initialisé la mémoire Song (voyez p. 37), la piste Master mémorise les réglages suivants: message GS Reset (il annonce un morceau compatible GM/GS au générateur de sons récepteur), Reverb Macro, Chorus Macro, Delay Macro, etc., tempo, et armure de temps.

Select: Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner une piste à étouffer (mute) ou isoler (solo). La piste choisie est indiquée par une flèche pointant vers le bas ou vers le haut.

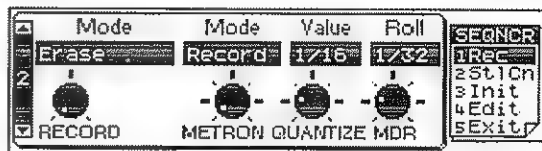
Mute: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour étouffer la piste sélectionnée. Parfois, lorsque vous enregistrez des partitions au rythme difficile, il peut être nécessaire d'étouffer des pistes qui risquent de vous induire en erreur.

Solo On/Off: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour isoler la piste choisie (indiquée par ▲ ou ▼). Cette fonction étouffe les autres pistes.

Page REC 2

[SONG TOOLS] → [M DRUMS] sous l'écran

[F1] → [PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



(Record) Mode: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner la façon dont les nouvelles données doivent être enregistrées. Sélectionnez *Erase* si la piste contient des données que vous voulez remplacer par d'autres. Cela efface toutes les données de la piste à partir de l'endroit où vous avez commencé à enregistrer jusqu'à la fin. (*Erase* est l'option par défaut pour les pistes vides).

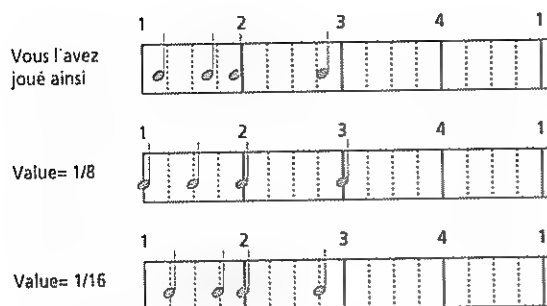
Remarque: Vous voudrez peut-être effectuer quelques réglages avant d'enregistrer une nouvelle piste. Voyez "Pages REC 3 & 4"

Sélectionnez *Merge* pour ajouter quelques notes à celles que vous avez déjà enregistrées sur la piste choisie à la page 1. Ce mode d'enregistrement est particulièrement pratique pour enregistrer la piste de rythme (10) car vous pouvez d'abord enregistrer la basse et la caisse claire puis ajouter quelques battements de tom et enregistrer les cymbales, par exemple.

Punch In/Out vous permet de réenregistrer une partie de la piste. Sélectionnez ce mode pour remplacer une phrase que vous n'aimez pas par une nouvelle version. Ce mode a l'avantage de ne modifier que la partie de la piste comprise entre les points Punch In et Punch Out.

(Metron) Mode: Ce paramètre vous permet de choisir quand le métronome doit résonner. Le réglage par défaut est *Record*, ce qui signifie que le métronome n'est audible que durant l'enregistrement. Choisissez *Play* si vous n'avez besoin du métronome que durant la reproduction. *Rec&Ply* rend le métronome audible durant l'enregistrement et la reproduction tandis qu'avec *Always* le métronome est audible tout le temps, même lorsque la reproduction est arrêtée.

Quantize Value: La quantification permet de corriger le timing des notes en les déplaçant pour les amener sur la ligne de la grille la plus proche. Utilisez *Value* pour déterminer le nombre de ligne par mesure (soit la résolution de la quantification). Voici un exemple:



Voici les possibilités de réglage: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t, et Off. Le séquenceur 16 pistes dispose aussi d'une fonction de quantification que vous pouvez utiliser de manière plus sélective (pour des notes qui sonnent réellement trop tôt ou trop tard). Voyez "Track Quantize" à la page 43.

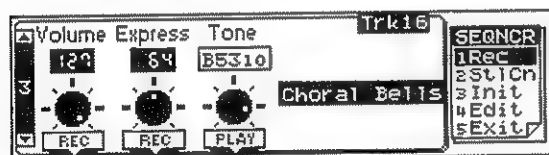
MDR Roll: Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour déterminer la résolution Roll du Part Manual Drums (MDR). De tels roulements automatiques sont toujours joués en synchronisation avec le tempo sélectionné. Voyez aussi page 30 dans la Première approche.

Pages REC 3 & 4

[SONG TOOLS] → [M DRUMS] sous l'écran

[F1] → [PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3 ou 4)

Ces deux pages vous permettent de spécifier les réglages initiaux pour la piste choisie pour de modifier/remplacer des réglages existants. Si la fenêtre Trk (piste) n'affiche pas le numéro de la piste voulue, retournez à la page REC 1 ([PAGE] ▲▼) pour sélectionner la bonne piste.



Boutons PLAY/REC: En mode Record Merge (voyez p. 34), vous pouvez spécifier pour chaque paramètre si les réglages effectués à ces pages doivent être enregistrés ou non. En mode Record Erase et Punch In/Out, tous les paramètres sont sur REC.

1. Utilisez les commandes ([DRUMS/PART] ~ [UPPER/VARIATION]) pour régler les valeurs.

2. Utilisez les boutons sous l'écran pour sélectionner PLAY (non enregistré) ou REC (enregistré).

Remarque: Ces valeurs peuvent aussi être modifiées et enregistrées en temps réel. Sélectionnez le mode Record Merge afin de ne pas effacer les notes enregistrées et commencez à enregistrer à partir de là où les nouveaux réglages doivent être effectifs. Vous pouvez arrêter l'enregistrement après un temps. Pour des changements continus, servez-vous de la commande adéquate pour régler les valeurs et arrêtez l'enregistrement lorsque vous avez entré tous les changements voulus.

Volume: (0~127) Vous permet de déterminer le volume de la piste (CC07). Utilisez ce paramètre pour spécifier le volume initial. Vous pouvez utiliser Express pour programmer des changements de volume temporaires au cours du morceau.

Express: (0~127) Permet de programmer des changements de volume relatifs (CC11). La valeur "127" signifie que le volume obtenu sera égal au volume réglé avec le paramètre Volume ci-dessus. Toute les autres valeurs Express réduisent ce volume.

Tone/Drum Set: Pour toutes les pistes sauf la 10 (et toute autre piste qui se sert aussi d'un Drum Set), ce paramètre s'appelle *Tone*. Pour la piste 10 (et toute autre piste Drum), ce paramètre s'appelle *Drum Set*. Vous pouvez sélectionner le Tone/Drum Set avec la commande [LOWER/NUMBER] ou via le pavé TONE/USER PROGRAM.



Remarque: Voyez "Init" pour savoir comment sélectionner une seconde piste Drum

Panpot: Utilisez ce paramètre pour spécifier la position stéréo de la piste sélectionnée. "64" représente le centre tandis que des valeurs entre 0 et 63 place le son vers la gauche et des valeurs comprises entre 65 et 127 le place vers la droite.

Reverb, Chorus, Delay: Déterminez le niveau d'envoi (le volume) du signal de la piste envoyée à l'effet et, par le fait même, la quantité d'effet ajouté à la piste. Voyez page 75 dans la Première approche pour savoir comment régler les effets. Ces réglages d'effet font partie des réglages SysEx généraux de la piste "M" et doivent être effectués avant l'enregistrement de la première piste.

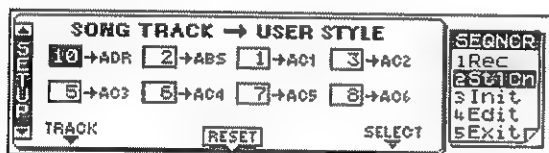
Remarque: L'effet Delay est indisponible pour les pistes de batterie (10, et toute autre piste qui se sert d'un Drum Set)

Style Converter

[SONG TOOLS] → [M DRUMS] sous l'écran → [F2]

Le Style Converter de l'EM-2000 est un outil simple et facile à utiliser pour créer vos propres styles musicaux en partant d'un de vos morceaux ou d'un fichier standard MIDI. Si vous souhaitez modifier le morceau avant d'en convertir des sections en style musical, voyez "Fonctions d'édition du séquenceur 16 pistes" à la page 38 pour en savoir plus. Lisez aussi les "Considérations générales" à la page 70 dans la Première approche pour revoir certains aspects à ne pas oublier.

- Les fichiers Standard MIDI disponibles dans le commerce sont protégés par un copyright. Le Style Converter ne doit être utilisé que pour créer des styles musicaux à usage privé. Roland ne peut en aucun cas être tenu responsable de violations de copyright suite à l'usage du Style Converter.



Cette page vous permet d'assigner les pistes voulues du morceau aux pistes User Style. N'oubliez pas qu'un morceau peut contenir jusqu'à 16 pistes alors qu'un style utilisateur n'en offre "que" huit. Veillez donc à sélectionner les pistes voulues.

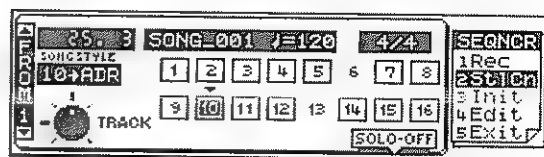
Track: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner une piste User Style (ADR, ABS, AC1~AC6). Le numéro de la piste à gauche de la flèche (→) est affiché en blanc sur fond bleu.

Select: Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour assigner une piste du morceau (Song) à cette piste User Style. Vous pouvez appuyer sur [UPPER1] sous l'écran (Reset) pour charger les réglages par défaut suivants:

Piste (Part SMF)	Part G-1000	
	Ecran	Part de style
10 (Batterie)	ADR	A Drums
1 (Piano)	AC1	Accomp 1
2 (Basse)	ABS	A Bass
3 (Accords)	AC2	Accomp 2
5 (Non spécifié)	AC3	Accomp 3
6 (Contre-mélodie)	AC4	Accomp 4
7 (Non spécifié)	AC5	Accomp 5
8 (Non spécifié)	AC6	Accomp 6

Remarque: Veillez à faire toutes les assignations voulues avant de passer aux pages suivantes. Ensuite, vous ne pourrez travailler qu'avec les pistes assignées.

Appuyez sur PAGE ▼ pour aller à la page suivante.

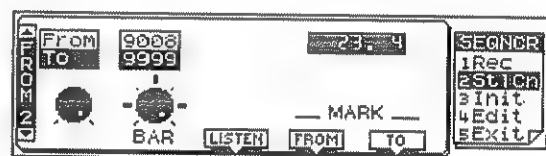


Vous pouvez y sélectionner les pistes à convertir (ADR, ABS, AC1~AC6, ou All). Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour le faire. Si vous sélectionnez une piste spécifique, vous pouvez l'isoler (solo) et l'écouter en vous servant du bouton Recorder [PLAY/STOP], [◀◀REW] et [FF▶▶] sont aussi disponibles.

Si vous isolez une piste avec le bouton [UPPER1] sous l'écran, toutes les autres cases de piste sont affichées en pointillés.

Remarque: Lorsque vous sélectionnez All, l'option solo n'est plus disponible (vous ne pouvez isoler qu'une piste à la fois).

Appuyez sur PAGE ▼ pour aller à la page suivante.



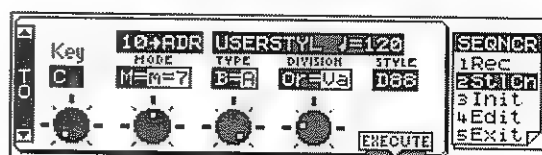
Cette page permet de spécifier les mesures à convertir. Vous ne pouvez utiliser que des mesures complètes, ce qui explique l'absence des paramètres Beat et CPT.

From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. From désigne le début de l'extrait et To la dernière mesure.

Mark: Voyez la page 71 de la Première approche pour en savoir plus.

Listen: Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour écouter l'extrait sélectionné. Le passage délimité par les points From et To sera reproduit en boucle continue. Cela vous permet de vérifier si les dernières notes de votre futur style permettent une transition douce vers les motifs ou sont naturelles lorsque le motif est répété. Parfois, la quantification des dernières notes d'un extrait permet d'exclure des notes qui ont été jouées un peu avant le temps (et se retrouvent sur le dernier temps que vous convertissez). Voyez page 43 pour en savoir plus.

Appuyez sur PAGE ▼ pour aller à la page suivante.



Ici, vous pouvez sélectionner le motif de destination, c.-à-d. si l'extrait choisi doit devenir un motif Basic/Original, une Intro, etc. Notez que vous ne pouvez pas sélectionner de piste ici. Retournez à la page précédente pour le faire.

Key: (C, C#, D, Eb, E, F#, G, Ab, A, Bb, B) Ce paramètre vous permet de préciser à votre EM-2000 la tonalité dans laquelle se trouve(nt) la ou les piste(s). Il est vital de déterminer la tonalité correcte avant la conversion pour pouvoir utiliser un motif en temps réel.

Remarque: Il est inutile de préciser la tonalité pour les pistes ADR.

Mode: Permet de sélectionner le mode de votre motif: Maj (majeur), min (mineur) ou 7 (de septième). Sélectionnez le mode qui correspond à l'accord utilisé dans l'extrait.

Type: Permet de sélectionner le Type de motif: Bsc (Basic), ou Adv (Advanced). Voyez page 38 dans la Première approche pour en savoir plus.

Division: Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner la division du motif: Or (Original) ou Var (Variation), FO (Fill-In To Original), FV (Fill-In To Variation), In (Intro), ou Ed (Ending). En outre, si vous sélectionnez une option indiquée par "=", vous créez plusieurs motifs en une fois. C'est ce que nous appelons le clonage.

Execute: Après avoir réglé les paramètres ci-dessus, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour lancer la conversion. Comme vous le voyez dans la zone de droite, votre style utilisateur est temporairement sauvegardé dans la mémoire RAM de l'EM-2000 (D88).

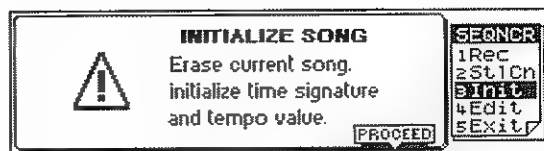
Si cette mémoire ne contient pas encore de données, le nouveau style se sert des réglages actuels d'armure de temps et de tempo. Si D88 contient déjà des données, les nouvelles divisions auront les mêmes des réglages actuels d'armure de temps et de tempo que les données de style de la mémoire D88.

Remarque: N'oubliez pas de sauvegarder votre nouveau style utilisateur sur disquette ou disque Zip, etc.

Init

[SONG TOOLS] → [M DRUMS] sous l'écran → [F3]

Sélectionnez cette page pour effacer le morceau se trouvant dans la mémoire RAM de l'EM-2000 et pour réinitialiser toutes les pistes. Durant l'initialisation de la mémoire Song, vous pouvez aussi sélectionner la mesure (time signature) et le tempo pour le nouveau morceau que vous allez (probablement) enregistrer. En outre, l'initialisation d'un morceau vous permet de commencer depuis le début – cette fois avec deux pistes de batterie.



Lisez attentivement le message d'avertissement et voyez si vous voulez toujours effacer le morceau. Si c'est le cas, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Proceed).



Time Sign: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour régler l'armure de temps (1/2–32/16).

Tempo: Utilisez la commande [BASS/BANK] pour spécifier le tempo initial du nouveau morceau (♩ = 20–250).

2nd Drum Track: Ce paramètre (commande [UPPER/VARIATION]) vous permet de définir une deuxième piste de batterie qui se comportera exactement comme la piste 10. Voyez "Utilisation de deux pistes Drum (Init)" à la page 68 de la Première approche pour en savoir plus.

Sélectionnez Off si vous n'avez pas besoin de deuxième batterie ou choisissez le numéro de la piste voulue. "10" est évidemment hors de question puisqu'elle fait toujours fonction de piste Drum.

Execute: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Execute) pour lancer l'initialisation de la mémoire de morceau (ce n'était toujours pas fait). Le message "Executing" s'affiche, puis l'EM-2000 passe automatiquement à la page REC 1.

Toutes les pistes sont initialisées comme suit: Volume 100, Expression 127, Tone Piano 1 (Standard 1 Kit for track 10 ainsi que la 2ème piste Drum), Panpot 64, Reverb 40, Chorus 0, Delay 0 (non disponible pour les pistes Drum).

Remarque: Pour renoncer à initialiser la mémoire de morceau, appuyez sur [M BASS] (Exit) afin de revenir à la page "3 Init".

Remarque: N'oubliez pas de programmer les effets voulus pour les différents processeurs (voyez page 20) avant d'enregistrer la première piste.

Remarque: Si votre morceau doit être compatible avec des modules Sound Canvas plus anciens et toutes les sources sonores GM, ne vous servez pas d'une deuxième piste de batterie.

Fonctions d'édition du séquenceur 16 pistes

Le niveau Edit du mode séquenceur 16 pistes offre huit fonctions: Erase, Delete, Insert, Quantize, Transpose, Change Velo, Change Gate Time, et Track Shift.

Si, après avoir choisi une de ces fonctions, vous décidez de ne pas exécuter la transformation, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Rec) ou sur [F5] (Exit) avant d'enfoncer Part Select [M.DRUMS] (Execute).

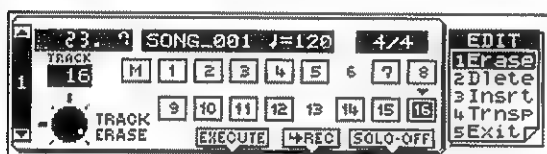
Les paramètres des fonctions Edit sont répartis sur deux ou trois pages d'écran que vous sélectionnez avec les boutons [PAGE] ▲▼. L'entrée des valeurs correctes pour obtenir le résultat voulu peut prendre un certain temps au début. Voici quelques conseils:

- Sélectionnez la (les) piste(s) à modifier.
- Sélectionnez la plage (From Bar, Beat, CPT~To Bar, Beat, CPT) de l'édition.
- Entrez ce qui doit être changé et comment cela doit l'être.
- Exécutez l'opération en appuyant sur Part Select [M.DRUMS] (Execute).

Remarque: Sauvegardez votre morceau sur disque si vous désirez garder le morceau original. Voyez "Sauvegarder votre morceau" à la page 64 de la Première approche.

Track Erase

[SONG TOOLS]→[M.DRUMS] sous l'écran→[F4]→[F1]



Track Erase vous permet d'effacer sélectivement des données soit sur une plage spécifiée soit de la (des) piste(s) entière(s). En mode All, Erase substitue le nombre de silences nécessaires aux données effacées de sorte que vous conservez un nombre égal de mesures vides. Si vous désirez éliminer les mesures elles-mêmes, servez-vous de Track Delete (voyez plus bas).

Track (1~16, ALL, M): Permet de sélectionner la piste à éditer. Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné sauf pour la piste Master (M). La piste M ne peut être sélectionnée que seule.

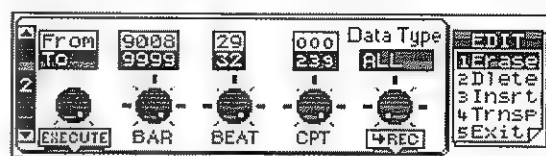
►REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

Solo On/Off: Tant que vous réglez les paramètres sur cette page, vous pouvez appuyer sur [PLAY►/STOP■] pour écouter votre séquence. Si vous souhaitez uniquement écouter la piste que vous allez éditer, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour l'isoler.

Execute: Appuyez sur le bouton Part Select

[M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer toute la piste, il est inutile de peaufiner vos réglages.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar (1~9999): C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont situées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

Beat (1~[nombre de temps par mesure]): Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du morceau en question.

CPT: Ici, vous pouvez déterminer la position en CPT du début et de la fin. CPT est l'abréviation de "Clock Pulse Time", la plus petite unité utilisée par l'EM-2000. A moins que vous n'ayez pas besoin d'éditer toutes les données de la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut.

Erase NOTE From 2.1.0 To 4.1.0



Data Type: Vous permet de sélectionner les données à effacer:

- All°Tous les paramètres éditables repris ci-dessous.
- NoteUniquement les messages de note.
- ModulUniquement les messages de modulation (CC01 en langage MIDI).
- PBendDonnées Pitch Bend (l'utilisation du levier BENDER/MODULATION).
- VolumDonnées Volume (CC07).
- ExpreUniquement les messages Expression (CC11).

- PanPt ... Uniquement les messages pan (ou Panpot) (CC10).
- Reverb ... Uniquement les messages d'envoi à la Reverb (CC91).
- Chrus ... Uniquement les messages d'envoi au Chorus (CC93).
- Delay ... Uniquement les messages d'envoi au Delay.
- CC16 ... Commutateur Rotary Slow (via boutons [PAD] ou commutateur au pied en option, voyez les pages 31 et 29).
- CC17 ... Commutateur Rotary Fast (boutons [PAD] ou commutateur au pied en option).
- Remarque: L'effet Rotary est disponible avec les algorithmes EFX suivants: 13 Rotary, 62 Rotar/Mlt, 85 OD/Rotar et 88 PH/Rotar.
- PChng ... Messages de changement de programme.
- NRPN ... Messages Non-registered-parameter-number (numéro de paramètre non reconnu). Ces messages contrôlent des fonctions du format GS mais sont plus simples à utiliser que les messages SysEx (tout en ayant la même fonction).
- RPN ... Messages Registered-parameter-number (numéro de paramètre reconnu). Ils fonctionnent comme les messages NRPN sauf qu'ils sont aussi reconnus par les générateurs de sons GM.
- CAF ... Messages d'Aftertouch canal. Si vous n'en avez pas vraiment besoin, effacez-les car ils consomment énormément de mémoire.
- SysEx° ... Messages MIDI vous permettant de changer des valeurs de paramètre. Pour les pistes musicales, ces messages ne peuvent pas être programmés sur l'EM-2000 mais des morceaux enregistrés sur d'autres appareils peuvent les contenir. Dans le cas de la piste M, seuls les messages SysEx (pour les configurations Reverb, Chorus et Delay, etc.) situés après 1-1-0 peuvent être effacés.
- Tempo° ... Messages de changement de Tempo. La valeur de tempo initiale (située à 1-1-0 du morceau) ne sera pas effacée.

Remarque: Les paramètres dotés d'un (°) sont applicables à la piste M. Tempo est réservé à la piste M

Remarque: Ne cherchez pas de messages D Beam car ce contrôleur ne génère pas ses propres messages MIDI. Les informations D Beam sont directement converties en modulation, Pitch Bend, etc.

➡REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Execute: Appuyez sur le bouton Part Select [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer toute la piste, il est inutile de peaufiner vos réglages.

Appuyez sur [PAGE] ▼ pour afficher la page suivante:



Vous ne devez régler les paramètres de cette page que si le type de données (Data Type) est Note. C'est pourquoi cette page ne s'affiche que lorsque le Type de données est Note.

From Note (C-1 ~G9): Ce paramètre vous permet de déterminer la limite inférieure de la plage de notes à modifier au sein de la plage From/To sélectionnée (voyez la deuxième page d'écran). Si vous ne désirez éditer qu'une note, réglez la même valeur pour From Note et To Note.

Remarque: Les réglages ci-dessus (37C#4) ne sont que des exemples. Le nom correct de la note numéro 37 est, bien sûr, C#2.

To Note (C-1 ~G9): Ce paramètre vous permet de sélectionner la limite inférieure de la plage de notes que vous voulez éditer.

Remarque: Vous pouvez aussi entrer les valeurs From Note et To Note en appuyant sur les touches correspondantes du clavier. La première note jouée devient la note From Note tandis que la seconde représente To Note.

Octave (Multiple, Single): Si la plage de notes sélectionnée doit être éditée pour toutes les octaves, choisissez Multiple. Multiple n'est disponible que lorsque vous assignez la même valeur aux paramètres From Note et To Note (exemple: From Note= 36 C2 et To Note= 36 C2 en mode Multiple affecterait tous les Do). Si, par contre, l'édition ne doit toucher que les notes de la plage choisie, optez pour Single.

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et éditer les données.

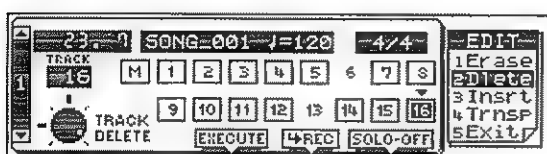
➡REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Track Delete

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[F4]→[F2]

A la différence de la fonction Erase, Track Delete supprime également toutes les mesures de sorte que les mesures qui se trouvent derrière la position To seront déplacées vers le début de la piste (ou des pistes).

Comme Delete supprime les mesures (voyez l'illustration plus bas), il est impossible de sélectionner le type de données à effacer.



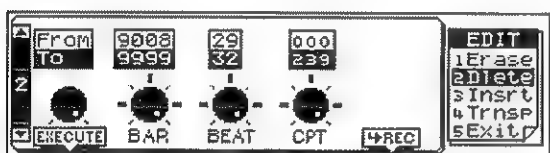
Track (1~16, ALL, M): Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

➡**REC:** Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

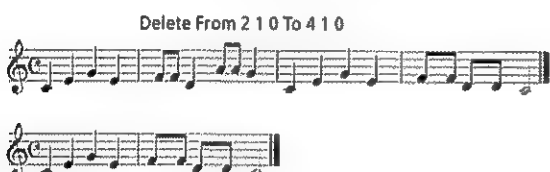
Solo On/Off: Voyez page 38.

Execute: Appuyez sur le bouton Part Select [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer toute la piste, il est inutile de peaufiner vos réglages.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



From/To, Bar, Beat, CPT: Voyez page 38.



➡**REC:** Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et éditer les données.

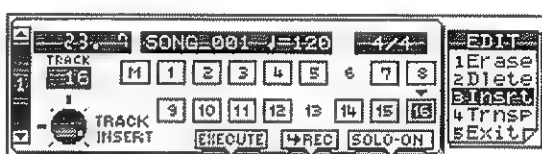
Remarque: Tous les réglages de la piste M ne sont pas effacés. L'armure de temps (mesure), le message GM/GS Reset et le tempo initial (tous situés à 1 1.0) demeurent. Les événements Lyrics ne sont effacés que si vous avez sélectionné ALL plutôt que la piste M.

Track Insert

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[F4]→[F3]

Insert vous permet de rendre une piste existante plus longue en ajoutant des silences à une position spécifiée. Cela fera de la place pour de nouvelles données et déplacera les données situées derrière la position From davantage vers la droite. Les nouvelles données peuvent être entrées en temps réel (choisissez alors tout de même Record Merge) ou en les copiant à la position spécifiée (voyez page 44).

Remarque: La fonction Insert ne comporte pas de pointeur To. Vous devez en fait spécifier la longueur de l'insertion avec la valeur For. "For 2 Bars, 2 Beats, 240 CPT" signifie donc "insérer 2 mesures, 2 temps et 2 temps" (parce que 120CPT= J).

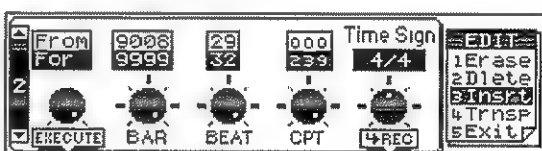


Track (1~16, ALL, M): Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

➡**REC:** Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 38.

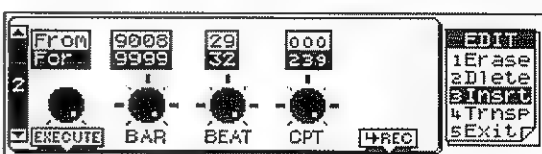
Si, à la page 1, vous choisissez ALL (toutes les pistes), vous pouvez également spécifier l'armure de temps pour les mesures insérées:



Utilisez la commande [UPPER/ VARIATION] pour déterminer l'armure de temps des nouvelles mesures (1/2~32/16)

Execute: Appuyez sur le bouton Part Select [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer toute la piste, il est inutile de peaufiner vos réglages.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



From/For: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau "From" ou "For". Le

niveau From vous permet de spécifier la position où le nombre choisi de mesures, temps et clocks doit être inséré.

For, par contre, spécifie le nombre de mesures, temps et CPT qui doivent être insérés.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 38.

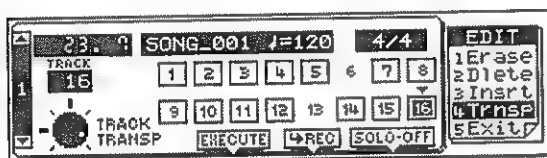
➔**REC:** Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Execute: Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et insérer le nombre requis de mesures, temps et CPT.

Track Transpose

[SONG TOOLS]→[M.DRUMS] sous l'écran→[F4]→[F4]

Track Transpose vous permet de transposer les notes de la piste sélectionnée (les autres données "non-note" ne pouvant évidemment pas être transposées).

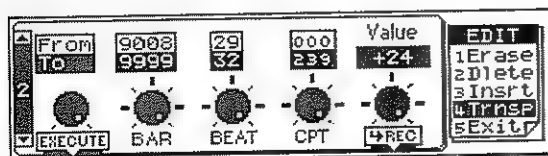


Track (1~16, All): Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes sauf la piste 10 (batterie) et toute autre piste qui fait appel à un Drum Set. Les pistes Drum peuvent toutefois être sélectionnées individuellement. La piste M ne peut, bien sûr, pas être transposée. Combinée avec From Note et To Note (voyez ci-dessous), Track Transpose peut aussi servir pour les pistes Drum. Elle vous permet de choisir un autre son de caisse claire ou grosse caisse, par exemple. La plupart des Drum Sets proposent deux caisses claires, l'une assignée au numéro 38 (Ré2) et l'autre affectée au numéro 40 (Mi2). En sélectionnant From Note= 38 (Ré2), To Note= 38 (Ré2) et en réglant la valeur de transposition sur "+2", vous pouvez changer votre caisse claire Ré2 en caisse claire Mi2.

➔**REC:** Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 38.

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour éditer les données immédiatement. Cependant, il est probable que vous n'obteniez pas encore la transposition voulue. Ignorez simplement ce paramètre et passez à la page d'écran suivante en appuyant sur PAGE ▼.



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. From constitue la position où l'édit doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édit doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 38.

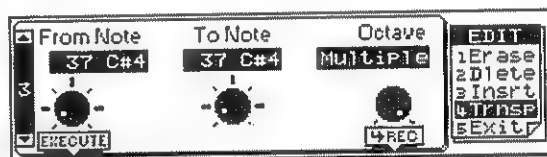
Value (-24~+24): Utilisez la commande [UPPER/ VARIATION] pour déterminer l'intervalle de transposition par pas de demi-tons. Si vous désirez transposer un Part en Do en Ré, entrez la valeur (Value) +2.

Remarque: Soyez prudent lorsque vous utilisez Track Transpose pour une piste Drum (la piste 10 ou toute autre piste se servant d'un Drum Set). Après tout, une transposition de toutes les notes de cette piste entraînerait un changement considérable du Part de batterie.

➔**REC:** Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et éditer les données ou passez à la page suivante si vous ne désirez pas transposer toutes les notes.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



From Note (0 C-1 ~ 127 G9): Ce paramètre vous permet de déterminer la limite inférieure de la plage de notes à modifier au sein de la plage From/To sélectionnée (voyez la deuxième page d'écran). Si vous ne désirez éditer qu'une note, réglez la même valeur pour From Note et To Note.

To Note (0 C-1~127 G9): Ce paramètre vous permet de sélectionner la limite supérieure de la plage de notes que vous voulez éditer. Choisissez la valeur correcte si vous ne désirez pas éditer toutes les notes.

Remarque: Vous pouvez aussi entrer les valeurs From Note et To Note en appuyant sur les touches correspondantes du clavier. La première note jouée devient la note From Note tandis que la seconde représente To Note.

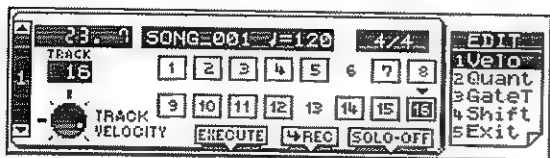
Octave (Multiple, Single): Si la plage de notes sélectionnée doit être éditée pour toutes les octaves, choisissez Multiple. Multiple n'est disponible que lorsque vous assignez la même valeur aux paramètres From Note et To Note (exemple: From Note= 36 C2 et To Note= 36 C2 en mode Multiple affecterait tous les Do). Si, par contre, l'édit ne doit toucher que les notes de la plage choisie, optez pour Single.

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et éditer les données.

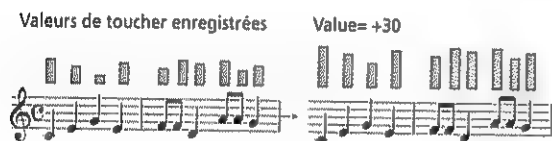
➔**REC:** Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Track Velocity

[SONG TOOLS]→[M.DRUMS] sous l'écran→[F4]→[SHIFT]+[F1]



La fonction Track Velocity vous permet de modifier le toucher (*velocity*) d'une piste ou d'un extrait. Si vous augmentez les valeurs de toucher, les notes seront plus fortes et plus brillantes tandis que si vous la réduisez, vous obtiendrez le résultat inverse et les notes seront plus sourdes. Utilisez cette fonction lorsque vous êtes satisfait du timing des notes mais moins de leur sonorité. L'exécution de cette fonction signifie que les valeurs de toucher changeront proportionnellement:



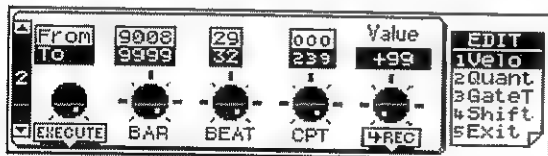
Track (1~16, All): Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

➔**REC:** Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 38.

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour éditer les données immédiatement.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 38.

Value (-126~+126): Le paramètre Value vous permet de régler l'ampleur du changement de toucher. Sélectionnez une valeur positive pour augmenter le toucher de la piste (ou des pistes) ou une valeur négative pour diminuer les valeur de toucher.

Ce paramètre Value est particulièrement utile pour des sons commutant par le toucher (la plupart des sons d'orgue, par exemple). Il suffit alors d'une légère réduction ou augmentation du toucher pour faire jouer l'autre son par toutes les notes.

Remarque: Même la valeur positive ou négative la plus élevée ne vous entraînera pas plus loin que "1" ou "127". Il y a une raison pour laquelle "0" est impossible: cette valeur sert à indiquer la fin d'une note (Note Off) "127", par contre, représente la valeur de toucher la plus importante produite par la norme MIDI. Si vous choisissez une valeur de toucher élevée, vous risquez de voir toutes les notes jouées avec un toucher de "127",... ce qui est peut-être ce que vous recherchez.

➔**REC:** Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et éditer les données ou passez à la page suivante si vous ne désirez pas changer toutes les notes.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



From Note (0 C-1~127 G9): Ce paramètre vous permet de déterminer la limite inférieure de la plage de notes à modifier au sein de la plage From/To sélectionnée (voyez la deuxième page d'écran). Si vous ne désirez éditer qu'une note, réglez la même valeur pour From Note et To Note.

Remarque: Les réglages ci-dessus (37C#4) ne sont que des exemples. La nom correct de la note numéro 37 est, bien sûr, C#2.

To Note (0 C-1~127 G9): Ce paramètre vous permet de sélectionner la limite inférieure de la plage de notes que vous voulez éditer.

Remarque: Vous pouvez aussi entrer les valeurs From Note et To Note en appuyant sur les touches correspondantes du clavier. La première note jouée devient la note From Note tandis que la seconde représente To Note.

Octave (Multiple, Single): Voyez page 39.

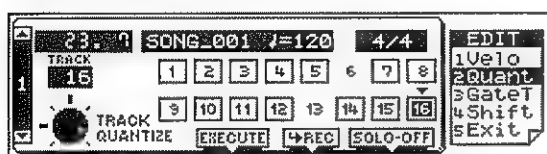
➔**REC:** Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Quantize

[SONG TOOLS] → [M DRUMS] sous l'écran → [F4] → [SHIFT] + [F2]

Utilisez cette fonction si vous n'avez pas quantifié votre musique pendant l'enregistrement (voyez page 34) et si vous vous rendez compte par après que le timing n'est pas tout à fait au point. Quantifier après l'enregistrement a l'avantage que vous pouvez d'abord écouter l'original et ne corriger que les notes qui ne sont décidément pas à leur place.



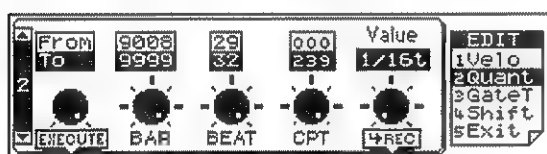
Quantifier pendant l'enregistrement, par contre, corrige le timing de *toutes* les notes ce qui rend la piste fort mécanique.

Track, Execute: Voyez page 42 pour une explication de ces paramètres.

➔ **REC:** Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 38.

Appuyez sur [PAGE] ▼ pour afficher la page suivante:



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Voyez page 42 pour une explication de ces paramètres.

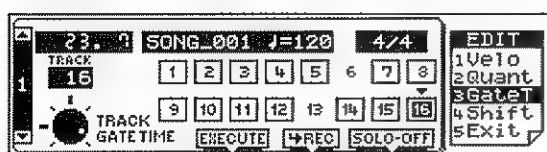
Value: Ce paramètre détermine la résolution de la fonction Quantize. Les valeurs disponibles sont les suivantes: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t.

Veillez à toujours sélectionner la valeur qui équivaut à la note la plus courte que vous avez enregistrée. Faute de quoi, votre Part ne ressemblera plus à ce que vous avez joué.

➔ **REC:** Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Track Gate Time

[SONG TOOLS] → [M DRUMS] sous l'écran → [F4] → [SHIFT] + [F3]



La fonction Gate Time vous permet de modifier la durée des notes dans la plage de temps (From/To) sélectionnée. Nous vous recommandons de n'utiliser

cette fonction que pour raccourcir des notes ressenties comme étant trop longues à cause du Tone que vous avez assigné à la piste en question. A ces deux pages, il n'est pas possible de visualiser la durée des notes ce qui rend une édition des données en bloc quelque peu dangereuse.

Après avoir sélectionné un Tone avec un temps de relâchement assez long (c.-à-d. un son qui résonne encore après que toutes les touches aient été relâchées), Track Gate Time vous permet de ramener les notes "à bonne dimension" et d'éviter ainsi des superpositions. Bien que votre moment de relâchement ait été bien choisi pour le Tone original, vous devriez utiliser Track Shift pour raccourcir les notes qui risquent de se chevaucher.

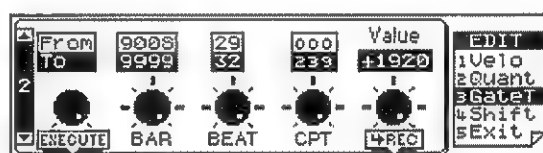
Track: Voyez page 42 pour une explication de ces paramètres.

➔ **REC:** Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 38.

Execute: Appuyez le bouton [M DRUMS] sous l'écran pour éditer ces données immédiatement.

Appuyez sur [PAGE] ▼ pour afficher la page suivante:



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Voyez page 42 pour une explication de ces paramètres.

Value (-1920~+1920): Ce paramètre détermine l'ampleur du changement de durée des notes (ou Gate Time) sélectionnées. La valeur Gate Time la plus brève est "1" (elle est utilisée pour toutes les notes de la piste de batterie). Si vous sélectionnez "-1000" pour les notes ayant un Gate Time de "1" dans la plage de temps déterminée, vous vous retrouverez avec une valeur inchangée. Si la valeur "0" était autorisée, elle effacerait en fait les notes, ce que la fonction Track Erase (voyez page 38) fait déjà très bien. Autrement dit, vous ne pouvez pas utiliser Track Gate Time pour effacer des notes.

➔ **REC:** Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Track Shift ([SHIFT]+[F4])

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[F4]→[SHIFT]+[F4]

Track Shift vous permet de déplacer les notes au sein de la plage From/To sélectionnée (deuxième page)
Cela peut servir à deux choses:

1. A corriger des notes "lentes" suite à une attaque (plus) lente.

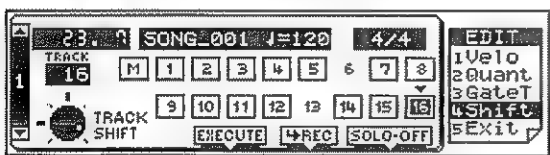
Vous aurez peut-être besoin de Track Shift après avoir assigné un Tone à une piste dont l'attaque est nettement plus lente que celle du Tone utilisé lors de l'enregistrement du Part. Cette technique est fréquemment utilisée en musique pop pour concilier des arpèges de doubles-croches avec un son de nappe "lent". Plutôt que de faire commencer les notes à un moment mathématiquement correct (par exemple, 2-1-0), vous pourriez les déplacer vers la gauche (par exemple, sur 1-4-110) de la mesure précédente, afin que le volume de l'attaque atteigne son maximum au premier temps de la mesure suivante.

Positions originales (attaque
lente, impression de décalage)

Track Shift=-5
(le timing semble bon)

**2. A corriger le timing des notes enregistrées via MIDI sans les quantifier.**

Vous pourriez utiliser des séquences, etc. comme matériau de base pour vos morceaux. L'enregistrement de tels extraits via MIDI peut causer un certain retard (de l'ordre de 5CPT). Si cela vous paraît inacceptable, utilisez Track Shift pour "repousser" toutes les notes vers la gauche (choisissez "-5"). Cela vous permet de corriger le timing tout en conservant les irrégularités qui font le charme et l'individualité musicale de l'original non quantifié.



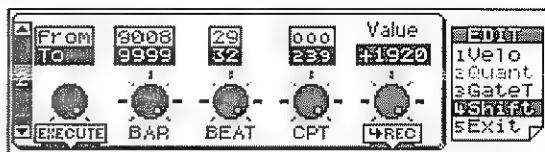
Track, Execute: Voyez page 42 pour une explication de ces paramètres.

Vous pouvez aussi sélectionner la piste M pour déplacer des changements de tempo et des messages SysEx. Les réglages initiaux (situés à 1.1.0) ne peuvent toutefois pas être déplacés.

➔**REC:** Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 38.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Voyez page 42 pour une explication de ces paramètres.

Value (-1920~+1920): Ce paramètre détermine le décalage des notes. La valeur (Value) est donnée en unités de CPT (un CPT = 1/120 ♩).

Remarque: Les notes se trouvant sur le premier temps de la première mesure ne peuvent être déplacées davantage vers la gauche (cela reviendrait à les envoyer dans une mesure "0" inexistante)

➔**REC:** Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

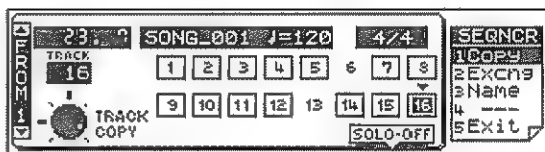
8.2 Autres fonctions utiles

Le séquenceur 16 pistes fournit aussi quelques fonctions pratiques qui vous permettent de gagner du temps.

Track Copy ([SHIFT]+[F1])

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[SHIFT]+[F1]

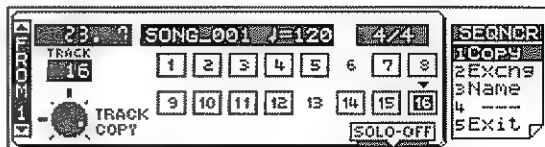
La fonction Track Copy vous permet de copier une piste sur une autre piste ou des extraits d'une ou de tous les pistes à un autre endroit. Ceci peut être utile lorsque vous devez répéter le refrain plusieurs fois à la fin d'un morceau.



Track (1~16, All): Permet de sélectionner la piste dont vous désirez copier les données (la source).

Solo On/Off: Tant que vous réglez les paramètres sur cette page, vous pouvez appuyer sur [PLAY▶/STOP■] pour écouter votre séquence. Si vous souhaitez uniquement écouter la piste que vous allez éditer, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour l'isoler.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar (1~9999): C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont situées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

Beat (1~[nombre de temps par mesure]): Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du morceau en question.

CPT: C'est ici que vous spécifiez la position CPT du début et de la fin de la piste à copier. A moins que vous n'ayez pas besoin de toutes les notes dans la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut.

Mode (Replace, Merge): Sélectionne le mode Copy:

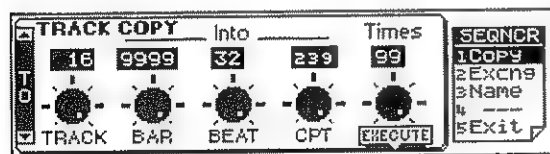
Replace . Les données se trouvant dans la plage sélectionnée seront copiées sur la piste de destination et effaceront toutes les données (de la piste de destination) se trouvant dans la plage correspondante.

Merge . Les données de la plage sélectionnée seront ajoutées aux données éventuelles de la piste de destination.

Dans les deux cas, la longueur de la piste de destination risque de changer afin d'inclure toutes les données de la piste source. Autrement dit, la piste de destination risque d'être plus longue après la copie.

Remarque: L'EM-2000 n'a pas de fonction d'annulation. Si vous sauvegardez votre morceau sur disque avant d'y copier des données, vous pourrez toujours recharger la version précédente au cas où quelque chose n'aurait pas tourné rond.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



Cette page permet de sélectionner la piste de destination et la position Into, c.-à-d. la valeur bar, beat et CPT (mesure, temps et CPT) où les premières données du motif source seront copiées.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 45 pour en savoir plus.

Times (1~99): Détermine le nombre de copies que vous voulez faire. Notez que la valeur "3" signifie que vous vous retrouverez avec 3 copies contiguës, la deuxième étant placée juste après la première, etc.

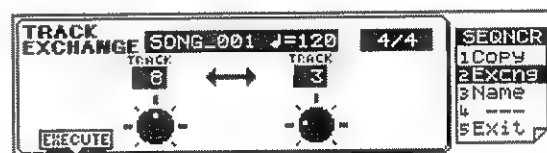
Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour copier les données source.

Remarque: Bien que vous puissiez également copier des données de la piste 10 (la piste de batterie principale) dans une piste "musicale" qui contient déjà des données et vice versa, soyez prudent. Une piste de batterie produit un résultat bizarre lorsque vous lui attribuez un son de piano, par exemple (et un piano n'est pas conçu pour jouer de la batterie).

Track Exchange ([SHIFT] + [F2])

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[SHIFT]+[F2]

Track Exchange vous permet de copier les données de la piste source (gauche) dans la piste de destination (droite) et, simultanément, les données de la piste de destination dans la piste source. Autrement dit, il s'agit d'une fonction d'échange.



Track (1~16): Utilisez les commandes [ACCOMP/GROUP] et [LOWER/NUMBER] pour sélectionner les deux pistes à échanger. Il va sans dire qu'il n'y a pas d'option ALL ici.

Remarque: Soyez prudent lorsque vous échangez les données d'une piste de batterie avec celles d'une piste "musicale". Le résultat peut parfois surprendre.

Name ([SHIFT] + [F3])

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[SHIFT]+[F3]

Cette page vous permet de programmer deux noms pour votre morceau: le nom du morceau (Song) et le nom du fichier (File).



Le nom de fichier ou File Name est celui que vous voyez lorsque vous utilisez la commande dir d'un ordinateur MS-DOS® (tous les disques EM-2000 sont compatibles MS-DOS®), tandis que le nom de morceau ou Song Name est celui qui apparaît sur les différentes pages d'écran. Ce dernier ne peut être lu que par l'EM-2000. Le nom de fichier est plus important que le nom de morceau car c'est le nom de fichier qui est écrit sur le disque. Toutefois, il ne peut compter que 8 caractères.

Utilisez [M.DRUMS] sous l'écran et [M.BASS] pour amener le curseur dans la zone Song Name.

Utilisez [UPPER2] sous l'écran et [UPPER1] pour amener le curseur dans la zone File Name.

Vous pouvez entrer les nouveaux caractères en utilisant soit les commandes [DRUMS/PART]/[ACCOMP/GROUP], soit le pavé TONE/USER PROGRAM (voyez page 25 dans la Première approche).

Remarque: Pour des raisons de compatibilité MS-DOS®, seuls les huit premiers caractères seront sauvegardés sur disque (il est impossible d'entrer plus de 8 caractères pour le nom de fichier). De plus, vous ne pouvez pas utiliser deux fois le même nom de fichier sur le même disque.

Save: Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour passer à la page Save Song où vous pouvez sauvegarder votre morceau sur le disque voulu. Voyez aussi page 58 dans la Première approche.

8.3 Header Post Edit

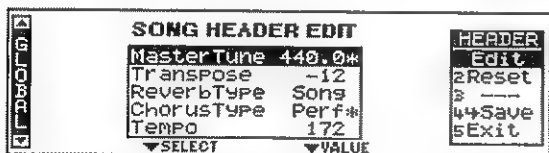
[SONG TOOLS]→[LOWER1] sous l'écran→[PAGE] ▲▼

La fonction Song Header Post Edit vous permet de modifier certains paramètres de reproduction du morceau se trouvant dans la mémoire Song RAM de l'EM-2000. Ces modifications peuvent être globales ou propres à une piste et peuvent être sauvegardées sur disque avec les données du morceau.

En fait, ces réglages constituent un "programme utilisateur" contenu dans le morceau.

Ces modifications sont des données SysEx qui *changent* les données Song Header (sans les remplacer). Et si nous disons "SysEx", c'est pour souligner que seul l'EM-2000 (et le G-1000) peut lire ces données. Les autres lecteurs de fichiers SMF ignoreront ces nouvelles données SysEx.

Bien que certains paramètres soient également disponibles ailleurs, ceux contenus dans la morceau même ont priorité sur des paramètres semblables que vous pouvez sauvegarder dans un programme utilisateur. A la page 53 dans la Première approche, nous vous avons dit que l'EM-2000 permet toutefois d'ignorer certains réglages de programme utilisateur. Dans ce cas, certains des réglages repris ci-dessous ne seront pas utilisés.



La première page, appelée Global, vous permet de modifier les réglages qui s'appliquent aux 16 Parts (ou pistes du morceau).

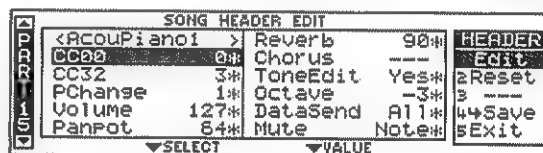
Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le paramètre à régler (Select) et entrez la valeur voulue sous Value avec la commande [LOWER/NUMBER]. Les astérisques (*) indiquent les paramètres dont les valeurs diffèrent des réglages Header originaux.

Voici les paramètres disponibles:

Paramètre	Plage	Défaut
Master Tune	415 3-466 2	Réglage Song
Transpose	-12~+12	0
Reverb Type	Song/Perf	Song
Chorus Type	Song/Perf	Song
Tempo	♩ = 20-250	Réglage Song

- Le paramètre *Transpose* ne change pas les numéros de note des pistes de batterie (piste 10 et toute autre piste utilisant un Drum Set et non un Tone).
- Les paramètres *Reverb Type* et *Chorus Type* permettent de déterminer si le morceau doit utiliser les paramètres Reverb et Chorus (voyez aussi "Pages Mixer\Effect" à la page 20) du programme utilisateur actuel ou ceux contenus dans les données de morceau.
- Tempo* est un paramètre relatif qui modifie toutes les valeurs de tempo du morceau (y compris les changements) de la même manière. Les changements de Tempo sont donc conservés. C'est comme en mode Auto Tempo (voyez page 46 dans la Première approche).

Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner un Part donné du morceau (1~16) dont vous voulez changer les paramètres.



Il y a une raison pour laquelle nous utilisons le mot *Part* plutôt que *piste*: les paramètres suivants n'affectent effectivement que la manière dont les pistes sont reproduites (sans changer les données mêmes de la piste).

Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner les paramètres à éditer et réglez-en la valeur avec la commande [LOWER/NUMBER]. Veillez à sélectionner le Song Part voulu avant de modifier ces paramètres (vérifiez le nom dans la barre de défilement).

Remarque: Si un message de commande de contrôle pour lequel l'EM-2000 dispose d'un paramètre est indisponible, l'écran affiche "—".

CC00, CC32: (0~127) Il s'agit de messages de sélection de banque. CC00 vous permet de sélectionner d'autres banques Tone/Drum Set tandis que CC32 permet de choisir le niveau Tone. Voyez aussi "Tone Change: Old, G-800 et EM" à la page 62 de la Première approche.

PChange: (1~128) Ces messages de changement de programme vous permettent de sélectionner un autre Tone (son) ou Drum Set. Voyez page 87: vous y trouverez la liste des Tones et Drum Sets de l'EM-2000.

Volume (CC07): Messages de commande de contrôle (CC07) vous permettant de modifier le volume du Part.

Panpot: Messages de commande de contrôle (CC10) vous permettant de déterminer la position stéréo du Part sélectionné. Des valeurs inférieures à "64" déplacent le Part vers la gauche tandis que des valeurs supérieures à "65" le déplace vers la droite. "64" le laisse au centre.

Reverb: Le niveau d'envoi à l'effet Reverb du Part (CC91), soit l'importance de son traitement par la Reverb.

Chorus: Le niveau d'envoi à l'effet Chorus du Part (CC93), soit l'importance de son traitement par le Chorus.

Tone Edit: (Yes/No) Vous permet de spécifier si le Part en question doit exécuter les messages SysEx et NRPN (CC98 et 99) contenus dans sa piste. Si vous choisissez "No", le Part ne sera pas modifié. [Défaut: Yes.]

Octave: (-3~+3) Vous permet de transposer un Part de trois octaves vers le haut ou vers le bas, qui peut se révéler nécessaire après que vous ayez assigné un son de flûte à un Part de basse (voyez "CC00, CC32" et "PChange" ci-dessus). [Défaut: 0.]

Data Send: (All, Int, Mid) Ce paramètre vous permet de spécifier où les données du Part sélectionné doivent être transmises: au port MIDI OUT (Mid), au générateur de sons de l'EM-2000 (Int) ou aux deux (All). [Défaut: All.]

Mute: Il s'agit d'un filtre de données MIDI qui vous permet de spécifier les données du Part qui ne doivent pas être transmises à la destination Data Send. Choisissez *Note* si le Part ne doit plus transmettre de messages de note, Pitch Bend, Modulation, Sustain, et Aftertouch. Ce réglage est celui qu'il faut choisir pour le jeu Minus-One. *All* signifie que le Part ne transmet plus aucun message MIDI (pas même des messages de sélection de banque et de changement de programme). Sélectionnez *Off* si le Part en question doit transmettre toutes les données MIDI contenues dans la piste. [Défaut: Off.]

Remarque: Vous pouvez appuyer sur [F2] (Reset) pour annuler tous les changements Global et Part et pour sélectionner les valeurs par défaut (où c'est possible)

Appuyez sur [F4] (→Save) pour afficher la page Disk/Song Save où vous pouvez sauvegarder le morceau. Voyez page 58 dans la Première approche pour en savoir plus.

9. Mode User Style

Le mode User Style vous permet de programmer vos propres accompagnements (appelés *User Styles* ou styles utilisateur). La programmation de styles ne signifie pas nécessairement que vous deviez tout enregistrer de toutes pièces. L'EM-2000 vous permet de copier des pistes (ou mêmes des parties entières) des styles musicaux préprogrammés (en ROM) ou d'autres styles utilisateur (se trouvant sur disque) et de faire appel au Style Converter (voyez page 36 pour en savoir plus). Choisissez donc l'option qui vous convient le mieux.

Songez que vous n'enregistrez que l'accompagnement. Si vous enregistrez la mélodie ou un typique d'un morceau particulier, le style utilisateur en question ne pourra plus être utilisé pour d'autres morceaux. Autrement dit, essayez de penser en termes de "style" lors de la programmation (house, rave, samba, polka, etc.) si vous désirez que votre style puisse être employé "universellement" (pour un certain type de musique).

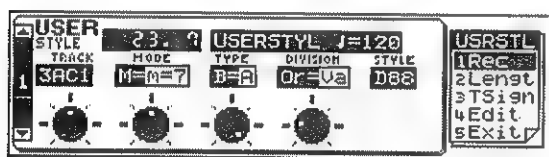
De plus, la programmation de changements d'accords pour les motifs Basic/Original, Basic/Variation, Advanced/Original et Advanced/Variation n'est peut-être pas une bonne chose. Après tout, ces changements d'accords peuvent être réalisés en temps réel en les jouant dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier. Bien qu'à première vue ces avertissements semblent superflus, vous verrez que créer un motif plutôt qu'un morceau proprement dit requiert plus de réflexion et de discipline. Mais, d'autre part, les fonctions User Style sont tellement simples à programmer que rien ne vous empêche de programmer vos styles morceau par morceau; vous ne perdrez pas énormément de temps.

Remarque: Nous utiliserons le mot motif pour faire référence à une combinaison Mode/Type/Division. Exemple: "Basic/Original, M" est un motif d'accompagnement possible (tout comme "Advanced, Fill-In-to Original").

Remarque: Le mode User Style ne peut être sélectionné qu'en mode Arranger (c.-à-d. normal) de l'EM-2000. Si la fonction assignée à [F4] est "Lyrics", appuyez sur le bouton [GM/GS MODE] (le témoin doit s'éteindre).

9.1 UsrcStl\Rec1

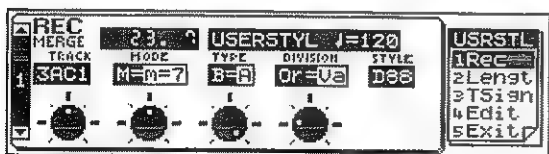
Page Master [F4] [UsrcStl]→[F1] [Rec], [PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



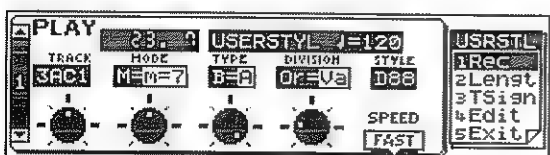
S'affiche lorsque la mémoire User Style sélectionnée ne contient pas encore de données



S'affiche lorsque vous appuyez sur [REC] après avoir sélectionné une piste qui ne contient pas encore de données ou choisi Erase



S'affiche lorsque vous appuyez sur [REC] après avoir sélectionné une piste qui contient déjà des données ou choisi Merge.



S'affiche lorsque vous appuyez sur [START/STOP] ou Recorder [PLAY] / [STOP] pour écouter votre motif en mode User Style

Track

(1ADR, 2ABS, 3AC1, 4AC2, 5AC3, 6AC4, 7AC5, 8AC6) Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste (track) du motif actif (voyez Mode, Type, et Division). Si le nom de cette piste est affiché en caractères minuscules (ex. 3ac1), cette piste est vide. Notez qu'une piste dont la longueur (Length) a été spécifiée (voyez page 52) n'est plus considérée comme une piste vide (et son nom s'affiche donc en majuscules: par exemple, 3AC1) parce qu'elle contient déjà le nombre de silences équivalent à la longueur déterminée.

Mémoire et nom du style utilisateur

C'est ici que le numéro de la mémoire User Style sélectionnée et son nom apparaissent. Si vous n'avez pas encore donné de nom, vous verrez USERSTL suivi du numéro de la mémoire.

Tempo

La même fenêtre affiche également le tempo de reproduction actuel et d'enregistrement. N'hésitez pas à changer le tempo avec le cadran [TEMPO] mais souvenez-vous que cette valeur de tempo sera enregistrée et considérée comme valeur préprogrammée pour votre style utilisateur.

Sélection de motif de style

Mode: Ce paramètre vous permet de choisir le mode majeur, mineur et/ou septième. Tous les réglages impliquant un ou deux symboles "=" signifient que le premier motif (blanc sur bleu) que vous enregistrez sera automatiquement copié dans les ou l'autre(s) Mode(s) (bleu sur blanc). C'est ce que nous avons appelé le clonage dans la Première approche.

Les options disponibles sont les suivantes:

Fonction écran	Options	Explication
Mode	M	N'enregistre que le motif majeur
	M=m	Enregistre le motif majeur et le copie dans le motif mineur
	M=m=7	Enregistre le motif majeur et le copie dans le motif mineur et de septième
	Autres options: m. m=M. m=7. m=M=7. 7. 7=M. 7=m. 7=M=m	

Type: Utilisez ce paramètre pour sélectionner le Type. Considérez le Type comme le degré de complexité d'un Style, Basic représentant le niveau "facile" tandis que Advanced contient des accompagnements plus élaborés (sauf programmation différente). Vous vous rappelez peut-être (Première approche) qu'il y a deux versions en boucle par Type: Original et Variation:

Fonction d'écran	Options	Explication
Type	Bsc	N'enregistre que la division Basic
	Adv	N'enregistre que la division Advanced
	B=A	Enregistre la division Basic et la copie dans la division Advanced
	Autres options: A=B	

Division: Une Division est un type d'accompagnement spécifique tel que l'Intro, un Fill, l'Ending du motif d'accompagnement choisi.

Fonction d'écran	Options	Explication
Division	Or	N'enregistre que la division Original
	Va	N'enregistre que la division Variation
	Fo	N'enregistre que le Fill-In To Original
	Fv	N'enregistre que le Fill-In to Variation
	In	N'enregistre que l'Intro
	Ed	N'enregistre que l'Ending
	Autres options: Or=Va, Va=Or, Fo=Fv, Fv=Fo, In=Ed, Ed=In.	

Remarque: L'ordre dans lequel vous sélectionnez le Mode, le Type, et la Division n'a pas d'importance

Remarque: Le Fill-In TO PREVIOUS ne peut pas être programmé. C'est une fonction qui fait appel à la division non sélectionnée (Original ou Variation) et puis revient à la division sélectionnée

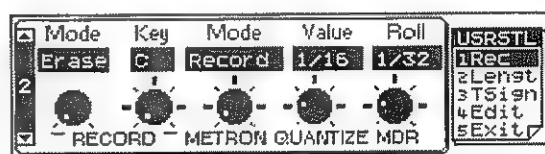
Il est également possible de cloner d'autres motifs après avoir enregistré le premier. Il suffit de sélectionner les options "=" requises pour le Mode, le Type et la Division et de commencer à enregistrer. Attendez que le décompte soit terminé et arrêtez l'enregistrement après le premier ou le deuxième temps (en appuyant soit sur Recorder [PLAY►/STOP■] ou [START/STOP]). Ne jouez rien sur le clavier. Le reste du motif d'origine sera automatiquement copié dans les motifs clones sélectionnés.

Remarque: La fonction clone travaille toujours en mode Erase, même si vous avez sélectionné Merge pour le motif d'origine. C'est pourquoi, avant de cloner d'autres motifs, assurez-vous que la destination du clone ne contient pas de données que vous souhaitez conserver.

Remarque: Comme la fonction clone transforme automatiquement les accords et les gammes majeurs en équivalents mineurs ou de septième pour se conformer aux modes mineur et septième, rien ne vous empêche de l'utiliser. C'est également vrai pour les transformations automatiques de motifs majeurs clonés pendant l'enregistrement d'un motif de septième, par exemple

9.2 UsrStl\Rec\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F1] (Rec)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



(Record) Mode (Erase, Merge)

C'est ici que vous sélectionnez le mode d'enregistrement, c.-à-d. ce qui va arriver aux données du motif sélectionné. En mode *Erase*, toutes les données de la piste sélectionnée (voyez page 48) sont remplacées par les nouvelles données. Erase est le mode choisi automatiquement pour les pistes vides.

Merge signifie que les nouvelles données seront ajoutées aux données résidant sur la piste. Sélectionnez *Merge* pour ajouter quelques notes ici et là, pour "mémoriser" l'adresse d'un autre Tone ou Drum Set ou pour modifier les réglages de la page 4 (voyez plus bas).

Key

(C, C#, D, Eb, F, F#, G, Ab, A, Bb, B) Ce paramètre vous permet de préciser à votre EM-2000 la tonalité dans laquelle vous allez enregistrer la piste. Il est vital de déterminer la tonalité correcte avant l'enregistrement pour pouvoir utiliser cette piste ou ce motif en temps réel. Le système de reconnaissance d'accords de l'Arranger repose effectivement sur le postulat que tous les motifs sont en Do.

Donc, lorsque vous jouez un Do (en mode Arranger Intelligent) ou un accord Do dans la zone de reconnaissance d'accords, l'Arranger utilisera les notes originales du motif que vous avez enregistré (sans transposition en temps réel). Si vous avez enregistré ce motif en Fa# sans le dire à l'EM-2000, vous entendrez Fa# chaque fois que vous jouez un Do ou un accord Do en mode Arranger.

C'est pourquoi, si vous voulez enregistrer en Ré, choisissez "D". Si vous ne le faites, vous ne le remarquerez peut-être pas en mode User Style mais vous verrez tout de suite qu'il y a un problème quand vous passerez en mode Arranger.

Remarque: Il est inutile de préciser la tonalité pour les pistes IADR.

(Metron) Mode

Le réglage par défaut de ce paramètre est *Record*, de sorte que le métronome du style utilisateur n'est audible que lorsque vous enregistrez une nouvelle piste. Pendant la reproduction de la piste, le métronome reste silencieux. Voici les autres modes métronome:

- Record** . Le métronome n'est audible que pendant l'enregistrement du style utilisateur.
- Play** . Le métronome n'est audible que pendant la reproduction du style utilisateur en mode User Style.
- Rec&Ply** . Le métronome est audible pendant la reproduction et l'enregistrement.
- Always** . Le métronome est audible même lorsque le style utilisateur n'est pas reproduit.

(Quantize) Value

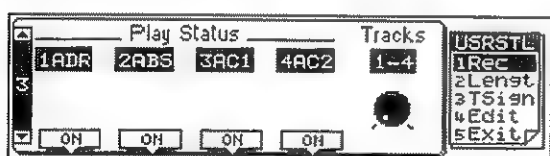
Ce paramètre vous permet de régler la valeur Quantize (de quantification) à utiliser pendant l'enregistrement du style utilisateur. Comme nous l'avons vu dans la Première approche, vous pouvez régler ce paramètre sur Off et ne quantifier que les pistes dont le timing est réellement trop approximatif avec la fonction Track Quantize (voyez page 58).

Voici les réglages disponibles: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t et Off.

Veillez à toujours choisir la valeur qui équivaut à la note la plus brève que vous allez enregistrer. Autrement, votre enregistrement sera différent de ce que vous avez joué.

9.3 UsrStl\Rec\3

Page Master [F4] (UsrStl)→[F1] (Rec)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3)



Les paramètres de cette page sont tous des paramètres de reproduction qui vous permettent d'étouffer les pistes que vous ne voulez pas entendre lorsque vous enregistrez. Il va sans dire que l'étouffement des pistes style utilisateur n'est nécessaire que pour les pistes qui contiennent déjà des données.

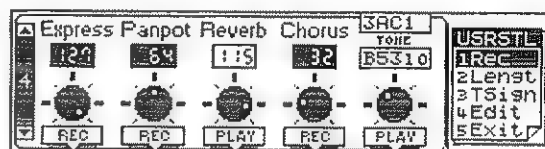
Remarque: Cette fonction Mute ne s'applique qu'au mode User Style. Les pistes que vous étouffez ici sont toujours audibles en mode Arranger. Si vous ne voulez plus d'une partition particulière, effacez-la (voyez page 56)

Track (1ADR~8AC6): Utilisez ce paramètre pour sélectionner le groupe auquel la piste à étouffer appartient: 1~4 ou 5~8.

Status: Les boutons de sélection de Part permettent de spécifier pour chacune des quatre pistes accessibles (1~4 ou 5~8) si elle doit être audible (On) ou non (Off). La première piste d'un groupe ("1" ou "5") est assignée au bouton [M.DRUM]

9.4 UsrStl\Rec\4

Page Master [F4] (UsrStl)→[F1] (Rec)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 4)



Les motifs User Style ne contiennent pas seulement des données de notes et de Pitch Bend/modulation mais également un certain nombre d'autres réglages tels que le volume, la position stéréo (pan), les valeurs Reverb et Chorus Send. Les paramètres de cette page vous permettent de régler et de modifier ces données "non-note".

La première fois que vous enregistrez quelque chose sur une piste, les valeurs par défaut de ces paramètres sont enregistrées avec les notes que vous jouez.

Commutateurs REC/PLAY

Les commutateurs situés sous chaque paramètre servent à spécifier si la valeur correspondante d'expression, de panoramique, etc. doit être enregistrée ou pas. La première fois que vous choisissez une piste pour l'enregistrement, ces commutateurs sont automatiquement réglés sur REC.

A partir du deuxième enregistrement sur la même piste (en mode Merge), tous les commutateurs sont réglés sur PLAY, ce qui signifie que les changements introduits ne seront pas enregistrés. Les valeurs des paramètres correspondants reviendront à leurs positions enregistrées.

Choisissez donc REC lorsqu'un des paramètres doit recevoir une nouvelle valeur de façon permanente. La valeur du paramètre en question sera alors affichée en blanc sur bleu. (En mode PLAY, elle est affichée en bleu sur blanc).

Express (0~127)

Utilisez Express(sion) pour changer le volume de la piste dont le nom apparaît dans le coin droit. La piste doit être sélectionnée à la page UsrStl\Rec\1.

Le réglage de ce paramètre n'a une raison d'être qu'après l'enregistrement de plusieurs pistes. Cela vous permet d'établir une balance correcte entre les pistes.

Panpot (Rnd, 0~64~127)

Servez-vous du paramètre Panpot pour placer la piste stéréo dans le champ sonore stéréo. Des valeurs comprises entre "0" et "63" déplacent le Part vers la gauche tandis que des valeurs comprises entre "65" et "127" le déplacent vers la droite. "64" est la valeur "centrale" (valeur par défaut). Vous pourriez également choisir Rnd pour obtenir des sauts aléatoires entre les canaux gauche et droit. Comme ces sauts sont imprévisibles, il vaut probablement mieux réserver Rnd pour des contre-mélodies "gag".

Reverb (0~127)

Ce paramètre détermine le niveau Reverb Send pour la piste sélectionnée. "0" signifie que le Part en question n'est pas traité par l'effet Reverb tandis que "127" représente une profondeur d'effet maximum.

Chorus (0~127)

Ce paramètre détermine le niveau Chorus Send pour la piste sélectionnée. "0" signifie que le Part en question n'est pas traité par l'effet Chorus tandis que "127" représente une profondeur d'effet maximum.

Tone/Drum Set

En fonction de la piste choisie, le message entre le nom de la piste et l'adresse du Tone ou du Drum Set sera Tone ou Drum Set. Vous savez maintenant que vous ne pouvez sélectionner des Drum Sets que pour la piste/Part 1ADR. Pour toutes les autres pistes, le message Tone sera affiché.

Vous pouvez sélectionner les Tones et Drum Sets soit au moyen des boutons de sélection TONE en face avant, soit avec la commande [UPPER/VARIATION].

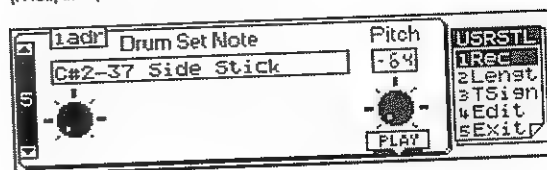
Voici les réglages par défaut de ces paramètres:

	1ADR	2ABS	3ACT	4AC2	5AC3	6AC4	7AC5	8AC6
Expression	127	127	127	127	127	127	127	127
Pan	64	64	64	64	64	64	64	64
Reverb	100	100	100	100	100	100	100	100
Chorus	0	0	0	0	0	0	0	0
Tone/Drum Set	A11	A11	A11	A11	A11	A11	A11	A11

Ces valeurs seront automatiquement enregistrées la première fois que vous choisissez une piste pour l'enregistrement. Notez que vous pouvez sélectionner d'autres Tones/Drum Sets à pratiquement n'importe quelle page UsrStl\Rec (mais uniquement avec les boutons TONE). La sélection du bon Tone ou Drum Set avant de commencer vous plonge tout de suite dans l'atmosphère. Laissez les autres réglages pour plus tard, quand vous aurez une idée plus claire de l'image stéréo que vous désirez.

9.5 UsrStl\Rec\5

Page Master [F4] (UsrStl)→[F1] (Rec)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 5)



Cette page est entièrement consacrée à la piste 1ADR (Accompaniment Drums). Elle vous permet de modifier la hauteur de certains sons de batterie et de percussion (voyez plus bas).

Remarque: La page UsrStl\Rec\5 n'apparaît que si vous avez sélectionné la piste 1ADR avant d'appeler cette fonction.

Nom de note-numéro-nom du son

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour choisir le son de batterie ou de percussion dont vous voulez changer la hauteur.

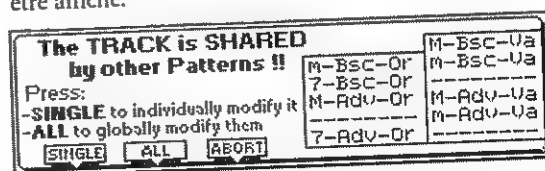
Note	Son
C#2/37	Side Stick
D2/38	Stand. 2 Snare 1
E2/40	Stand. 2 Snare 2
F2/41	Low Tom 2
E3/52	Chinese Cymbal
G#3/56	Cowbell
A3/57	Crash Cymbal 2
F4/65	High Timbale

Pitch (-64~64)

Ce paramètre vous permet de régler la hauteur (pitch) du son de batterie ou de percussion choisi. Sélectionnez "0" si vous avez besoin de la hauteur originale du son en question. Les valeurs positives relèvent la hauteur tandis que les valeurs négatives l'abaissent.

9.6 Clonage, édition et avertissements (Shared)

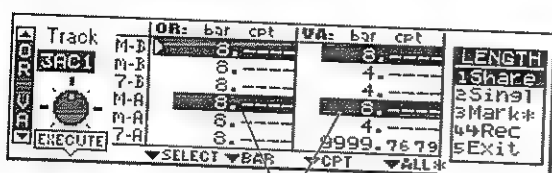
lorsque vous enregistrez ou éditez un motif seulement d'un groupe de clones, l'avertissement suivant peut être affiché:



Cela signifie que ce que vous allez faire va rompre l'uniformité des motifs que vous vouliez identiques (en les clonant).

Notez que ce message n'apparaît que si, après avoir cloné plusieurs motifs, vous décidez de n'en éditer que le motif M/Bsc/ou ou Or-M-Bsc) par exemple. Comme l'EM-2000 "sait" quelles pistes sont des clones, il

vous avertira chaque fois que vous réenregistrez ou éditez une version sans la copier dans les motifs "partagés" (shared). Pour vous aider, les noms des motifs partagés apparaissent dans deux fenêtres (une pour les motifs original et l'autre pour les motifs Variation)



Ces motifs sont partagés (car ce sont des clones)

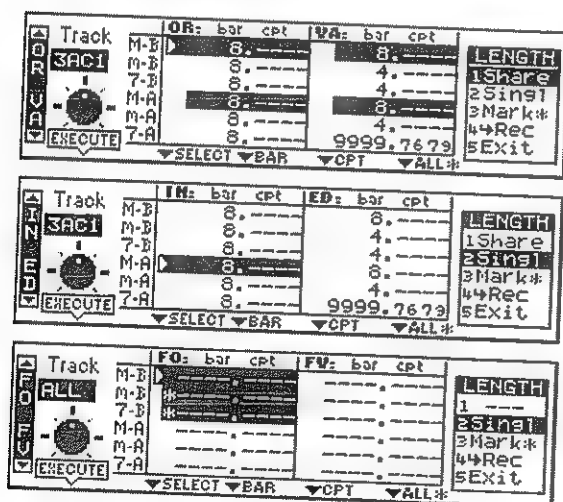
Vous pouvez ainsi décider de ne modifier que le motif sélectionné sans changer les clones ou d'appliquer ces changements à tous les clones (ou motifs partagés).

- Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran (Single) pour éditer le motif choisi sans changer les clones.
- Appuyez sur le bouton [M.BASS] sous l'écran (All) si les clones (ou motifs partagés) doivent être modifiés en fonction du motif que vous réenregistrez ou éditez.
- Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour quitter cette page sans rien changer.

9.7 Pages Length

Page Master [F4] (UsrStl) → [F2] (Lengt)

[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page Or/Va, In/Ed ou Fo/Fv)



La fonction Length vous permet de modifier la longueur (nombre de mesures, temps et clocks) avant et après l'enregistrement. Si vous l'utilisez après l'enregistrement, les données qui se trouvent au-delà de la fin spécifiée seront effacées.

Remarque: Il n'y a pas moyen de rappeler l'ancienne version: réfléchissez donc bien avant d'exécuter la fonction Length.

Track (1ADR~8AC6, All)

Vous permet de sélectionner la piste dont vous désirez modifier la longueur. Si la longueur ne doit pas être la même pour toutes les pistes (ce qui est imperceptible pour les divisions en boucle, voyez "Divisions en boucle et Divisions à un coup" à la page 84 de la Première approche), essayez de n'utiliser que des multiples ou des fractions pour des pistes plus longues ou plus courte (par exemple, 4 mesures pour une piste tandis que les autres comptent 8 mesures; les motifs à trois mesures ne se bouclent pas convenablement sur des pistes de 4 ou 8 mesures).

[F1] Share

Appuyez sur [F1] pour pouvoir sélectionner tous les motifs partagés en une fois. Cela garantit que tous les clones restent identiques à l'original.

[F2] Singl

Appuyez sur [F2] si vous voulez ne sélectionner qu'un seul motif dans un groupe de clones. Si vous changez la longueur d'un motif partagé, vous devez confirmer votre choix (voyez "Clonage, édition et avertissements (Shared)" à la page 51).

[F3] Mark *

Mark vous permet de choisir divers motifs qui ne sont pas liés. Pour sélectionner un motif, servez-vous de la commande [ACCOMP/ GROUP] puis appuyez sur [F3]. Choisissez un autre motif à cette page et appuyez une fois de plus sur [F3].

[F4] →Rec

Une pression sur ce bouton vous ramène au niveau UsrStl/Rec (voyez page 48).

[F5] Exit

Appuyez sur ce bouton pour revenir à la page Master.

Select

La fonction Select, assignée à la commande [ACCOMP/GROUP], vous permet de placer le curseur sur le motif dont vous désirez changer la longueur.

Bar

La commande [BASS/BANK] vous permet de régler la longueur des motifs sélectionnés par pas d'une mesure. Notez qu'il est parfaitement possible d'allonger une piste existante en spécifiant une valeur Bar (mesure) qui se trouve au-delà des dernière notes.

CPT

Voici une autre valeur de longueur de résolution beaucoup plus fine. Dans la plupart des cas, vous travaillerez probablement avec des multiples de noires J (par exemple, 120CPT) parce que 120CPT représente un temps d'une mesure X/4 (1/4, 2/4, 3/4, 4/4, etc.). Il est possible de sélectionner toutes les étapes intermédiaires bien que, d'un point de vue musical, cela ait peu de sens de choisir des motifs à "x mesures plus un peu".

All

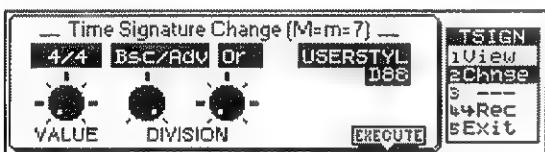
Servez-vous de la fonction (commande [UPPER/VARIATION]) pour sélectionner tous les motifs de la page d'écran (par exemple, tous les motifs original/Variation, Intro/Ending ou Fill-In To original/To Variation).

Execute

Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour appliquer la nouvelle valeur de longueur à tous les motifs sélectionnés sur cette page.

9.8 TSign (time signature)

Page Master [F4] (UsrStl)→[F3] (TSign)
[F1] (View) ou [F2] (Chnge)



La page TSign vous permet de vérifier et de régler la mesure (appelée l'«armure de temps» ici) de certains motifs. Comme vous le verrez à la page View (voyez ci-dessous), la mesure des motifs majeur (M), mineur (m) et de septième (7) doit toujours être la même. Ce système de sécurité vous évite de passer d'une mesure à une autre en jouant simplement un accord majeur, mineur ou de septième dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier.

Value (time signature)

Ce paramètre vous permet de déterminer la mesure du motif sélectionné (division, voyez plus bas). Les mesures les plus communément utilisées sont les suivantes: 2/4, 3/4, 4/4, 6/8 et 12/8. D'autres valeurs (telles que 7/4, 13/8, etc.) sont également possibles. *Remarque: Lorsque vous changez la mesure d'un motif déjà enregistré, ses notes et événements sont «réassemblés» en fonction de la nouvelle mesure et vous risquez parfois de vous retrouver avec des mesures incomplètes. Néanmoins, aucune donnée n'est effacée.*

Division (Basc/Adv, Basic, Advanced; Or, Var)

Les commandes [ACCOMP/GROUP] et [BASS/BANK] vous permettent de sélectionner le(s) motif(s) que vous désirez éditer. Votre choix portera toujours sur les modes majeur, mineur et de septième.

[F1] (View)

Appuyez sur [F1] pour voir la mesure (l'armure de temps) des divers motifs.

12/8	In-Bsc	12/8	In-Adv	TSIGN 1View 2Chnge 3--- 4+Rec 5Exit
4/4	Ed-Bsc	4/4	Ed-Adv	
4/4	Or-Bsc	3/4	Or-Adv	
3/8	Ua-Bsc	5/4	Ua-Adv	
4/4	Fo-Bsc	32/32	Fo-Adv	
12/8	Fv-Bsc	6/8	Fv-Adv	

[F2] (Chnge)

Appuyez sur [F2] pour sélectionner la page qui vous permet de modifier les réglages de mesure. La première page (voyez ci-dessus) ne vous permet que de voir les réglages.

[F4]→Rec

Une pression sur ce bouton vous ramène au niveau UsrStl\Rec (voyez page 48).

Execute

Appuyez sur le [UPPER1] sous l'écran pour confirmer la nouvelle mesure et réajuster le(s) motif(s) sélectionné(s).

9.9 Track Copy (Style Morphing)

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez From 1)

Voyez «Copier des pistes individuelles de style (Style Morphing)» à la page 92 de la Première approche pour savoir comment utiliser cette fonction.



La fonction Track Copy vous permet de copier une ou toutes les pistes d'un motif de style dans le motif du style utilisateur sélectionné.

C'est une manière fort pratique de recycler les Parts de divers styles musicaux en les combinant pour créer de nouveaux accompagnements. Cette technique (le fait de regrouper des éléments provenant de sources différentes est appelée *morphing*).

Track (1ADR~8AC6, All): Vous permet de sélectionner la piste dont vous désirez copier les données (le motif source). N'oubliez pas de sélectionner le bon style (si ce n'est déjà fait).

Mode: Vous permet de spécifier un tiers de l'adresse du motif source: Maj (majeur), min (mineur), 7 (septième) ou All.

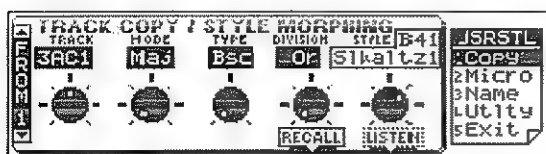
Type: Vous permet de spécifier le type de motif source: Bsc (Basic), Adv (Advanced) ou All.

Division: Ce paramètre sert à sélectionner la division du motif source à copier: Or (Original), Var (Variation) ou All.

Style (internal, Zip disk, floppy disk, etc.): Utilisez ce paramètre pour sélectionner le style qui contient le motif source. Le nom de ce style est affiché à la deuxième ligne.

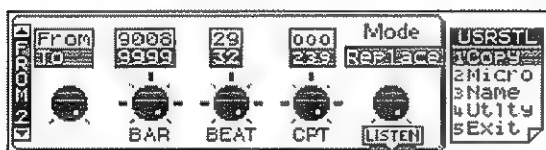
Listen: Appuyez sur le [UPPER1] sous l'écran pour écouter (listen) le motif sélectionné pour la copie. Listen reproduit toujours le motif entier. Si la case Listen est indiquée par une ligne pointillée, cela signifie que

le style sélectionné n'a pas encore été chargé (avec [UPPER2] sous l'écran, Recall). Dans ce cas, l'adresse du style ainsi que son nom sont affichés comme suit:



User Stl\Copy\ From 2

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez From 2)



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar (1~9999): C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont situées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

Beat (1~[number of beats per bar]): Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du morceau en question.

CPT: Ici, vous pouvez déterminer la position en CPT du début et de la fin. A moins que vous n'ayez pas besoin d'éditer toutes les données de la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut.

Mode (Replace, Mix): Sélectionne le mode Copy:

Replace: Les données se trouvant dans la plage sélectionnée seront copiés sur la piste de destination et effaceront toutes les données (de la piste de destination) se trouvant dans la plage correspondante.

Mix: Les données de la plage sélectionnée seront ajoutées aux données éventuelles de la piste de destination.

Dans les deux cas, la longueur de la piste de destination risque de changer afin d'inclure toutes les données de la piste source. Autrement dit, la piste de destination risque d'être plus longue après la copie.

User Stl\Copy\ To 1

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez To 1)



Cette page vous permet de sélectionner l'adresse du motif de destination (dans lequel vous voulez copier le motif source). N'oubliez pas les points suivants:

- Les motifs 1ADR ne peuvent être copiés que sur des pistes 1ADR.
 - Les motifs 2ABS ne peuvent être copiés que sur des pistes 2ABS.
 - Les motifs AC (e.g. 3AC1~8AC6) peuvent être copiés sur n'importe quelle piste AC mais jamais sur une piste 1ADR ou 2ABS.
 - Les motifs en boucle ne peuvent être copiés dans des motifs à un coup.
 - Les Intros ne peuvent être copiés que dans des Intros, les motifs Endings dans des Endings et les Fill-Ins dans des Fill-Ins.
 - Si la piste de destination ou la division est réglée sur une valeur "interdite", l'EM-2000 sélectionne automatiquement la valeur source correspondante.
- Par exemple: si vous avez sélectionné une piste 1ADR comme source et une piste 3AC1 comme destination, l'EM-2000 choisira automatiquement 3AC1 comme piste source.

Track, Mode, Type, Division: Voyez page 53.

Style: Indique la mémoire de destination, la mémoire de style RAM de l'EM-2000 (D88).

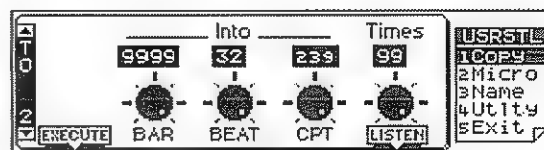
Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour copier les données de la source choisie si vous ne désirez faire qu'une copie. Sinon, passez à la page suivante.

Listen: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour écouter le motif que vous allez effacer. Listen reproduit toujours le motif entier.

User Stl\Copy\ To 2

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez To 2)

Cette page vous permet de déterminer la position Into, c.-à-d. la valeur bar, beat et CPT (mesure, temps et CPT) où les premières données du motif source seront copiées.



Bar, Beat, CPT: Voyez page 45.

Times (1~99): Détermine le nombre de copies que vous voulez faire. Notez que la valeur "3" signifie que vous vous retrouverez avec 3 copies contiguës, la deuxième étant placée juste après la première, etc.

Exécute: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour copier les données source.

9.10 Mode User Style Edit

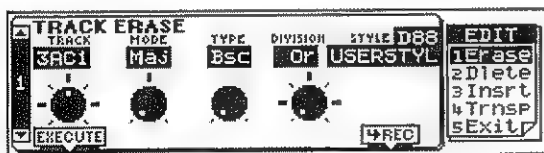
La plupart des pages d'écran du mode User Style Edit comportent une fonction **REC** qui vous permet de revenir à la première page User Style\Rec. Faites-en usage après l'édition d'une piste (ou de toutes les pistes) pour enregistrer immédiatement les changements apportés.

Avant de parler des diverses fonctions User Style Edit, nous aimerions vous rafraîchir la mémoire: certaines fonctions vous permettent de sélectionner le type de données à éditer. Lorsque c'est le cas, vous pouvez sélectionner un des messages suivants. Appelons-les *Types de données* (Data Type).

Paramètres	Explication
All	Tous les paramètres éditables repris ci-dessous.
Note	Seuls les messages de note
Modul	Messages de modulation (CC01)
PanPt	Messages Pan (position stéréo, CC11)
Expre	Messages d'expression (relative volume, CC11)
Revr	Messages d'envoi à la réverbération (CC91)
Chrus	Messages d'envoi au Chorus (CC93)
PChng	Changements de programme
PBend	Plage de Pitch Bend (le changement de hauteur obtenu en actionnant le levier Bender à bout de course vers la gauche ou la droite)
NRPN	Non-registered parameter number ou Numéro de paramètre non reconnu. Type spécial de message MIDI déterminant les valeurs de paramètres propres aux instruments compatibles GS.

Track Erase

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F1] (Erase),
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



Track Erase vous permet d'effacer sélectivement des données soit sur une plage spécifiée du ou des motif(s) ou de la (voire des) piste(s) entière(s). En mode All, Erase substitue le nombre de silences nécessaires aux données effacées de sorte que vous conserviez un nombre égal de mesures vides. Si vous désirez éliminer les mesures elles-mêmes, servez-vous de Track Delete (voyez page 56).

Track (1ADR~8AC6, All): Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

Mode: Vous permet de sélectionner le mode du motif à éditer: Maj (majeur), min (mineur) ou 7 (septième).

Type: Vous permet de sélectionner le type de motif à éditer: Bsc (Basic) ou Adv (Advanced).

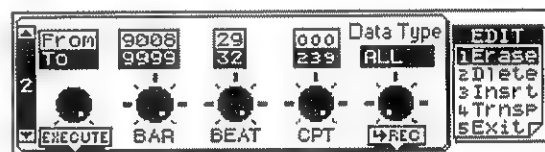
Division: Ce paramètre vous permet de choisir la division du motif: Or (Original) ou Var (Variation).

Style: Cette zone vous indique l'endroit où l'édition se fait: la mémoire de style RAM (D88) du G-1000.

Exécute: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur [M.DRUMS] sous l'écran.

Edit\Erase\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F1] (Erase)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour choisir le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar (1~9999): C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont situées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

Beat (1~[nombre de tempspar mesure]): Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du motif en question.

CPT: Ici, vous pouvez déterminer la position en CPT du début et de la fin. A moins que vous n'ayez pas besoin d'éditer toutes les données de la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut. Notez que le mode Micro vous permet d'éditer les données au niveau des événements, ce qui est plus précis car, là, vous voyez les événements à éditer, contrairement à ce qui se passe ici. Si vous ne voulez modifier qu'un seul événement (ou message), servez-vous du mode Microscope (voyez page 59).

Data Type: Vous permet de sélectionner les données à éditer. Consultez le tableau à la page 55 pour avoir une liste des types de données éditables.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur [M.DRUMS] sous l'écran.

Edit\Erase\3

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F1] (Erase),
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3)



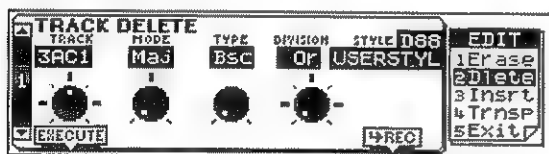
Il suffit de régler les paramètres de cette page si le Type de données (ou Data Type) (voyez plus haut) sélectionné est Note. Dans tous les autres cas, il est inutile de préciser des valeurs à cette page car vous ne pouvez y choisir qu'une plage (From/To) pour des notes. C'est pourquoi cette page ne s'affiche que lorsque le Type de données est Note.

From Note, To Note, Octave: Voyez page 39.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Delete

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F2] (Delete),
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



A la différence de la fonction Erase, Track Delete supprime aussi toutes les mesures de sorte que les mesures qui se trouvent derrière la position To seront déplacées vers le début de la piste (ou des pistes). Comme Delete supprime les mesures, il est impossible de sélectionner le type de données à effacer.

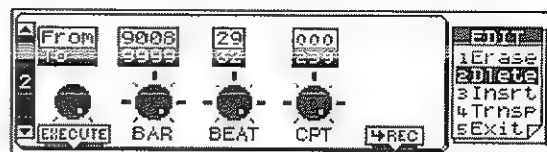
Track, Mode, Type, Division: Voyez page 53.

Style: Cette zone vous indique l'endroit où l'édition se fait: la mémoire de style RAM (D88) du G-1000.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur [M.DRUMS] sous l'écran.

Edit\Delete\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F2] (Delete),
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

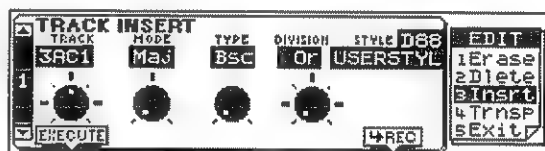
Bar, Beat, CPT: Voyez page 45.

Notez que le mode Micro vous permet d'éditer les données au niveau des événements, ce qui est plus précis car, là, vous voyez les événements à éditer, contrairement à ce qui se passe ici. Si vous ne voulez modifier qu'un seul événement (ou message), servez-vous du mode Microscope (voyez page 59).

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Insert

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F3] (Insr),
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



La fonction Insert vous permet d'insérer des espaces dans un motif existant. Cela signifie que toutes les données situées derrière la position calculée par le paramètre For (voyez la deuxième page d'écran) sont déplacées vers la fin du motif et allongent ainsi le motif. Vous ne pouvez insérer que des mesures vides ici.

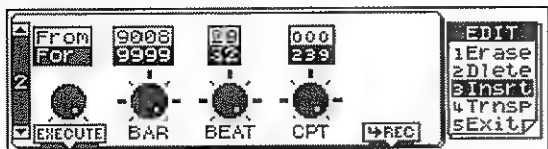
Track, Mode, Type, Division: Voyez page 53.

Style: Cette zone vous indique l'endroit où l'édition se fait: la mémoire de style RAM (D88) du G-1000.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur [M.DRUMS].

Edit\Insr\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F3] (Insr)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



From/For: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau From ou For. Le niveau From vous permet de spécifier la position où le nombre choisi de mesures, temps et clocks doit être inséré.

For, par contre, spécifie le nombre de mesures, temps et CPT qui doivent être insérés.

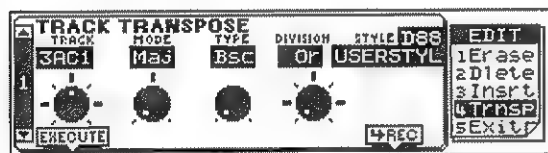
Le mode Microscope comporte également une fonction Insert (voyez page 60) qui vous permet d'ajouter des événements *sans* déplacer les événements suivants vers le bout du motif. Si vous avez besoin de place pour de nouvelles données, Edit Track Insert est donc la seule possibilité que vous ayez de le faire.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 45.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Transpose

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F4] (Trnsp)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



Track Transpose vous permet de transposer les notes du motif sélectionné (les autres données "non-note" ne pouvant évidemment pas être transposées). Utilisez cette fonction avec circonspection parce que la valeur Key (tonalité) (voyez page 86 dans la Première approche) n'est pas remise à jour – et, ce, même si vous transposez toute la piste (ou toutes les pistes). Nous vous suggérons donc de ne l'utiliser que pour des parties d'un motif Intro ou Ending, par exemple, pour une phrase difficile que vous n'avez enregistrée qu'une fois et ensuite copiée au moyen de Track Copy (voyez page 53). Autrement dit, ne transposez jamais un motif entier car cela entraînerait inmanquablement une confusion indescriptible en mode Arrange.

Track, Mode, Type, Division: Voyez page 48.

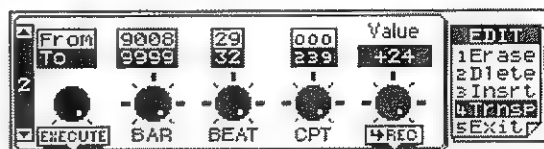
Combinée avec From Note et To Note (voyez plus bas), Track Transpose peut aussi servir la piste IADR. Elle vous permet de choisir un autre son de caisse claire ou grosse caisse, par exemple.

Style: Cette zone vous indique l'endroit où l'édition se fait: la mémoire de style RAM (D88) du G-1000.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Cependant, il est probable que vous n'obteniez pas encore la transposition voulue. Ignorez simplement ce paramètre et passez à la page d'écran suivante.

Edit\Trnsp\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F4] (Trnsp)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



From/To: Voyez page 38.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 45.

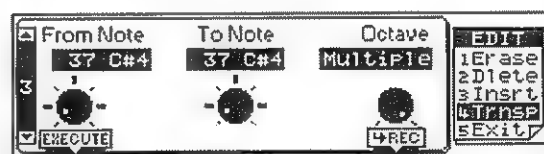
Value (-24~+24): Ce paramètre sert à déterminer l'intervalle de transposition par pas de demi-tons. Si vous désirez transposer un motif en Do en Ré, entrez la valeur (Value) +2.

Remarque: Soyez prudent lorsque vous utilisez Track Transpose pour le Part IADR. Après tout, une transposition de toutes les notes de cette piste entraînerait un changement considérable du Part de batterie

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données ou passez à la page suivante si vous ne désirez pas transposer toutes les notes.

Edit\Trnsp\3

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F4] (Trnsp)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3)



From Note, To Note, Octave: Voyez page 39.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Velocity Change

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F1] (Velo)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



La fonction Velocity Change vous permet de changer la dynamique (ou toucher, *velocity*) d'une piste ou d'un extrait. Voyez page 42 pour en savoir plus.

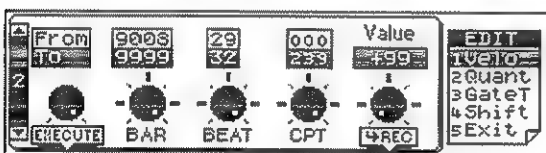
Track, Mode, Type, Division: Voyez page 53.

Style: Cette zone vous indique l'endroit où l'édition se fait: la mémoire de style RAM (D88) du G-1000.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Edit\Velo\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F1] (Velo)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



From/To: Voyez page 38.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 45.

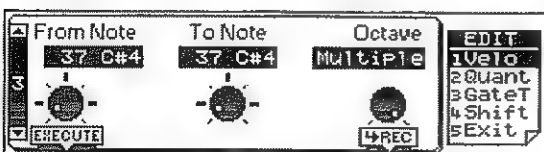
Value (-99~+99): Le paramètre Value vous permet de régler l'ampleur du changement de toucher. Sélectionnez une valeur positive pour augmenter le toucher de la piste (ou des pistes) ou une valeur négative pour diminuer les valeur de toucher.

Remarque: Même la valeur positive ou négative la plus élevée ne vous entrainera pas plus loin que "1" ou "127".

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données ou passez à la page suivante si vous ne désirez pas changer toutes les notes.

Edit\Velo\3

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F1] (Velo)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3)



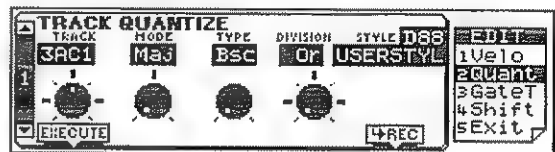
From Note, To Note, Octave: Voyez page 39.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Quantize

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F2] (Quant)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)

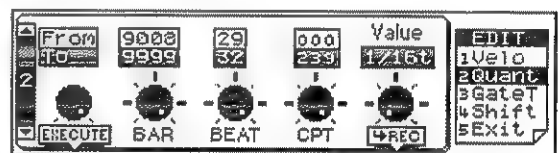
La fonction Track Quantize peut être utilisée après l'enregistrement d'un Part si vous n'êtes pas tout à fait satisfait du timing. Si vous ne désirez quantifier que certaines notes dans une plage de temps donnée, rétrécissez le champ d'édition au moyen des paramètres From/To à la deuxième page.



Track, Mode, Type, Division, Style, Execute: Voyez page 53 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Edit\Quant\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F2] (Quant)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Voyez page 42 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Value: Ce paramètre détermine la résolution de la fonction Quantize. Les valeurs disponibles sont les suivantes: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t.

Remarque: Veillez à toujours sélectionner la valeur qui équivaut à la note la plus courte que vous avez enregistrée. Faute de quoi, votre Part ne ressemblera plus à ce que vous avez joué.

Track Gate Time Change

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F3] (GateT)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)

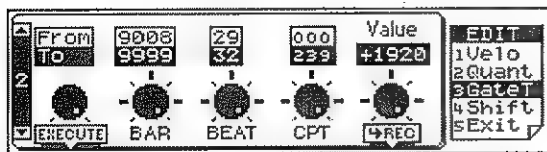


La fonction Gate Time Change vous permet de modifier la durée des notes dans la plage de temps (From/To) sélectionnée. Voyez page 43 pour en savoir plus.

Track, Mode, Type, Division, Style, Execute: Voyez page 53 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Edit\Gate\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F3] (GateT)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)

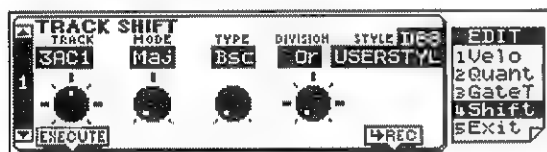


From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Voyez page 42 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Value (-9999~+9999): Ce paramètre détermine l'ampleur du changement de durée des notes (ou Gate Time) sélectionnées. La valeur Gate Time la plus brève est "1". Si la valeur "0" était autorisée, elle effacerait en fait les notes, ce qui ne peut être fait qu'avec la fonction Track Erase (voyez page 60). Vous ne pouvez donc pas utiliser Track Change Gate Time pour effacer des notes.

Track Shift

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F4] (Shift)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



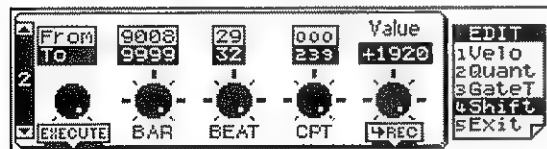
Track Shift vous permet de déplacer les notes au sein de la plage From/To sélectionnée (deuxième page). Voyez page 44 pour en savoir plus.

Remarque: Avant de sélectionner une valeur Shift, vous devriez examiner une piste en mode Microscope (voyez page 59) pour déterminer la valeur négative à utiliser. Si la première note d'une piste débute sur 1-1-6, par exemple, réglez Track Shift sur "-6". Veillez à utiliser le même décalage (Shift) pour toutes les pistes afin de conserver le timing de l'original!

Track, Mode, Type, Division, Style, Execute: Voyez page 53 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Edit\Shift\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F4] (Shift)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Voyez page 42 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Value (-9999~+9999): Ce paramètre détermine le décalage des notes. La valeur (Value) est donnée en unités de CPT (un CPT= 1/120 J).

Remarque: Les notes se trouvant sur le premier temps de la première mesure ne peuvent être déplacées davantage vers la gauche (cela reviendrait à les envoyer dans une mesure "0" inexistante)

9.11 Mode User Style Microscope

Le mode User Style Microscope est semblable au mode Microscope des séquenceurs de la série Roland MC. Sélectionnez ce mode quand vous ne voulez changer qu'un seul aspect d'un style utilisateur (ou d'un style ROM) parfait à tout autre égard.

Dans ce chapitre, nous utiliserons le mot *événement* pour tout message (identique aux messages MIDI qui pilotent l'Arranger). Un événement est donc une commande (ou une instruction) pour l'Arranger.

Comme le nom de la première page d'écran (*Track Microscope Edit*) l'implique, vous ne pouvez visualiser et éditer qu'une piste à la fois. Autrement dit, n'oubliez pas de sélectionner la piste et le motif voulus avant de sélectionner une fonction Micro.

Track Microscope Edit

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)



Cette page contient les critères familiers, nécessaires à la sélection d'une piste et d'un motif. Une fois de plus, choisissez d'abord le motif avant de commencer l'édition. Il est impossible de visualiser toutes les données d'un motif en mode Microscope. C'est également la page à laquelle vous revenez après avoir quitté la fonction Micro Edit.

Track, Mode, Type, Division, Style: Voyez page 55 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Proceed: Appuyez sur [M DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Microscope Edit.

Listen: La fonction Listen vous permet d'écouter la piste du motif sélectionné.

Micro Change

Page Master [F4] (UsrStl) → [SHIFT] + [F2] (Micro)
[M DRUMS] sous l'écran (Proceed) → [F1] (Chnge)

BAR	BEAT	CPT	STATUS	VELO	GATETIME	MICRO
8998.01.000	<CC 00>	16	<Bnk>	16	<Bnk>	1Chnge
8998.01.001	<CC 32>	2	<Bnk>	2	<Bnk>	2Erase
8998.01.001	PC	33		33		3Insert
8998.01.001	<CC 11>	127	<EXP>	127	65536	4Micr
8998.01.001	C#2: 37	127		127	65536	5Exit

La fonction Microscope Change sert à modifier des événements qui peuvent être des instructions les plus variées allant de la transformation d'un Do#2 en un Ré2, d'une valeur de toucher "35" en "70" à la modification d'une commande de contrôle CC01 en une commande de contrôle CC10.

Sélection d'événement (Bar-Beat-CPT): Vous permet de faire défiler les événements. Vous ne pouvez choisir que des positions Bar-Beat-CPT qui contiennent déjà des données. Notez que les boutons [PAGE] ▲▼ vous permettent également de faire défiler les événements. Ils présentent l'avantage d'être plus précis car ils avancent pas à pas et chaque événement note se fait entendre.

Colonne Status: Cette colonne contient tous les types de message que vous pouvez assigner à un événement. Voyez page 55 pour en savoir plus.

Ne cherchez pas les événements CC64 (Hold ou Sustain), vous ne les trouveriez pas. Les messages de la pédale branchée à la borne SUSTAIN FOOTSWITCH sont convertis en valeurs Gate Time équivalentes. Pour changer de tels messages "Hold" convertis, vous devez modifier les valeurs Gate Time des notes en question.

Velo: Ne vous laissez pas induire en erreur par le nom de la colonne: elle affiche effectivement la valeur de toucher des notes mais elle contient aussi les valeurs assignées à un numéro de commande de contrôle, un changement de programme ou un événement Pitch Bend.

Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour changer la valeur de l'événement choisi.

Gate Time: Les valeurs de cette colonne, par contre, représentent toujours la durée (ou Gate Time) des événements notes. C'est pourquoi les autres événements n'ont pas de valeur Gate Time.

Remarque: La valeur Gate Time d'événements notes de batterie est toujours "1". Les sons pilotés sont en fait des échantillons simples qui s'arrêtent automatiquement. Le choix d'une valeur Gate Time plus longue pour des notes de la piste IADR ne les allongera nullement.

[PLAY] ([M.BASS] sous l'écran): La fonction Play vous permet d'écouter l'événement choisi (s'il s'agit d'une note). Vous pourriez utiliser cette fonction pour vérifier la nouvelle valeur de toucher (Velo) et la modifier si nécessaire.

Vous pouvez maintenant choisir une autre fonction sur le menu (Erase ou Insert) ou appuyer sur [F4]

pour revenir à la première page Microscope (afin de choisir une autre piste ou un autre motif à éditer ou, encore, pour revenir (Exit) à la page Master. Lorsque vous quittez, l'écran confirme que les nouveaux réglages sont enregistrés:



Il est donc inutile de confirmer vos réglages: toutes les modifications prendront effet dès que vous revenez à la première page Microscope.

Micro Erase

Page Master [F4] (UsrStl) → [SHIFT] + [F2] (Micro)
[M DRUMS] sous l'écran (Proceed) → [F2] (Erase)

BAR	BEAT	CPT	STATUS	VELO	GATETIME	MICRO
8998.01.000	<CC 00>	16	<Bnk>	16	<Bnk>	1Chnge
8998.01.001	<CC 32>	2	<Bnk>	2	<Bnk>	2Erase
8998.01.001	PC	33		33		3Insert
8998.01.001	F 2: 41	80		80	118	4Micr
8998.01.001	C#2: 37	127		127	65536	5Exit

La fonction Erase vous permet de vous débarrasser d'événements que vous ne voulez plus. Si vous effacez un événement dans ce mode, les événements suivants ne seront pas déplacés vers la gauche pour "boucher le trou". En fait, la fonction Microscope ne considère pas les "espaces" entre les événements comme des trous.

Sélection d'événement: Bar-Beat-CPT [DRUMS/PART]: Voyez page 60 pour en savoir plus. Utilisez cette fonction pour sélectionner l'événement que vous voulez effacer.

[PLAY] ([M.BASS] sous l'écran): La fonction Play vous permet d'écouter l'événement choisi (s'il s'agit d'une note). Vous pourriez utiliser cette fonction pour vérifier la nouvelle valeur de toucher (Velo) et la modifier si nécessaire.

Execute ([UPPER1] sous l'écran): La commande Erase doit être confirmée. Si vous êtes sûr d'avoir choisi le bon événement, appuyez sur ce bouton pour en être quitte.

Micro Insert

Page Master [F4] (UsrStl) → [SHIFT] + [F2] (Micro)
[M DRUMS] sous l'écran (Proceed) → [F3] (Insr)

BAR	BEAT	CPT	STATUS	VELO	GATETIME	MICRO
8998.01.000	<CC 00>	16	<Bnk>	16	<Bnk>	1Chnge
8998.01.001	<CC 32>	2	<Bnk>	2	<Bnk>	2Erase
8998.01.001	PC	33		33		3Insert
8998.01.001	C#2: 37	127		127	65536	4Micr
8998.01.001						5Exit

Cette fonction Insert vous permet d'ajouter des événements à une piste existante – ou à programmer un Part pas par pas.

La fonction Insert comprend deux pages: la première sert à ajouter un événement à la position choisie (au moyen de Bar, Beat et CPT), tandis que la seconde vous permet de définir le statut (note, commande de contrôle, etc.) ainsi que les valeurs de cet événement.

Remarque: Il est parfaitement possible d'insérer un événement à une position qui en contient déjà un. Cela vous permet d'ajouter la note manquante d'un accord, par exemple. Veillez, cependant, à ne pas assigner deux commandes de contrôle de numéro identique (ex. Pan, CC.10) avec des valeurs différentes à la même position.

Bar (1~9999) [DRUMS/PART]: Précise la mesure où l'événement doit être inséré.

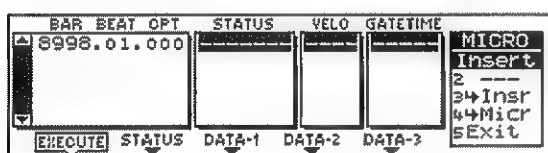
Beat (1~[nombre de temps par mesure])

[ACCOMP/GROUP]: Précise le temps de la mesure où l'événement doit être inséré (voyez ci-dessus).

CPT ([BASS/BANK]): Ce paramètre détermine la valeur CPT du nouvel événement. Voici un tableau des notes les plus couramment utilisées et leurs valeurs CPT.

Note	CPT	Note	CPT
	480		90
	240		60
	120		30

Proceed ([UPPER1] sous l'écran): Après avoir spécifié la position du nouvel événement, appuyez sur le [UPPER1] sous l'écran pour appeler la deuxième page Insert, où vous pouvez assigner une fonction (Status) et une ou plusieurs valeurs au nouvel événement.



Si vous regardez attentivement l'illustration, vous verrez que cette fois, les tirets Status, Value et Gate Time sont affichés en "négatif" (alors qu'à la page précédente, seule la position l'était). Cela vous indique que l'EM-2000 attend des instructions pour le nouvel événement.

Status [ACCOMP/GROUP]: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le Status du nouvel événement (note, commande de contrôle, etc., voyez le tableau à la page 55). Pour insérer un événement note, vous pouvez également appuyer sur la touche correspondante du clavier de l'EM-2000. Cela vous permet d'assigner automatiquement une valeur de toucher à cet événement. Si la valeur de toucher n'est pas celle que vous vouliez, vous pouvez soit recommencer (en appuyant plus fort ou moins fort) ou vous servir de la commande [BASS/BANK] pour la régler.

Remarque: Vous ne pouvez programmer qu'une note à la fois. Si vous jouez un accord, seule la dernière note jouée sera retenue.

Data-1 [BASS/BANK]: Cette commande ne peut servir qu'à choisir le "nom de note: numéro de note" (ex. C#2: 37) des événements notes. Si vous sélectionnez un autre événement au moyen de la commande Status (voyez ci-dessus), la commande [BASS/BANK] ne peut plus être utilisée.

Velo (Data 2) [LOWER/NUMBER]: Comme nous l'avons dit plus haut, la valeur Velo ne fait pas nécessairement référence à une valeur de toucher. Elle sert également à indiquer et à régler (à cette page) la valeur assignée à la commande contrôle, etc. C'est pourquoi la fonction de la commande [LOWER/NUMBER] est appelée Data-2 plutôt que Velo.

Gate Time (Data-3) [UPPER/VARIATION]: Vous ne pouvez choisir une valeur Gate Time que pour les événements notes. Servez-vous en pour préciser la durée de la nouvelle note. Souvenez-vous que la valeur Gate Time "1" suffit aux événements notes 1ADR.

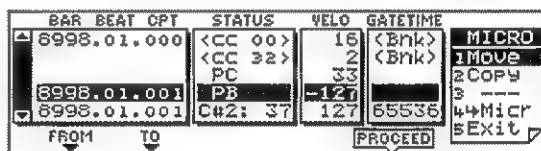
Remarque: Appuyez sur [F3] pour revenir à la première page insert si vous devez faire une modification.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et les assigner à l'événement.

Micro Move

Page Master [F4] (UsrStl) → [SHIFT] + [F2] (Micro)

[M.DRUMS] sous l'écran (Proceed) → [SHIFT] + [F1] (Move)

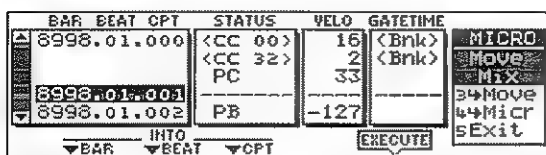


La fonction Move vous permet de déplacer le ou les événement(s) choisi(s) vers une autre position. Elle ressemble à la fonction Track Shift (voyez page 59) mais elle ne s'applique qu'à un événement ou à un petit nombre d'événements à la fois.

From [DRUMS/PART]: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le premier événement à déplacer. Si vous ne souhaitez déplacer qu'un seul événement, appuyez sur [PROCEED]. Sinon sélectionnez le dernier événement à déplacer.

To [ACCOMP/GROUP]: Vous permet de sélectionner le dernier événement à déplacer. En tournant la commande [ACCOMP/GROUP], vous remarquerez que tous les événements que vous faites défiler sont affichés en négatif. Arrêtez-vous au dernier événement à déplacer.

Proceed ([UPPER1] sous l'écran): Lorsque vous avez sélectionné la série d'événements à déplacer, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour passer à la deuxième page Move:



Les paramètres de cette page servent à spécifier la nouvelle position (*Into*) du premier événement que vous avez sélectionné à la page précédente. Tous les événements suivants seront placés en fonction de ce premier événement (la distance entre les événements déplacés restera donc la même).

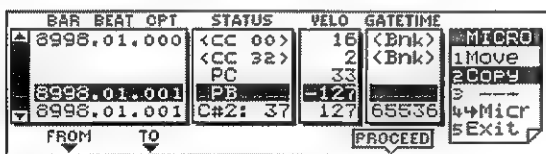
Bar, Beat, CPT ([DRUMS/PART], [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK]): Utilisez ces commandes pour déterminer la destination de (ou des) événement(s) choisi(s). La fonction Move est automatiquement réglée sur *Mix*, ce qui signifie que le déplacement des événements n'efface pas ceux qui seraient déjà présents à l'endroit choisi pour la destination.

Execute ([UPPER1] sous l'écran): Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour confirmer vos réglages et déplacer les événements sélectionnés à leur nouvelle position.

Vous pouvez alors appuyer sur [F3] pour passer à la fonction Copy ou [F4] pour revenir à la première page Microscope.

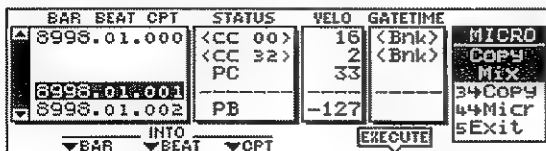
Microscope Copy

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
[M DRUMS] sous l'écran (Proceed)→[SHIFT] + [F2] (Copy)



La fonction Copy vous permet de copier les événements choisis à une autre position. D'une certaine façon, c'est un peu comme si vous déplaçiez les événements sans, toutefois, les effacer à leur position d'origine.

From, To: Voyez ci-dessus pour en savoir davantage. Après avoir sélectionné les événements à copier, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Proceed) pour passer à la seconde page Copy:



Into est la position Bar/Beat/CPT à laquelle le premier événement de la série choisie sera copié. Servez-vous des commandes [DRUMS/PART], [ACCOMP/GROUP] et [BASS/BANK] pour déterminer cette position.

Notez aussi le message Copy Mix sur le menu de fonctions. Comme à la seconde page Move, ce message vous signale que la copie des événements sélectionnés n'effacera pas les événements qui existent déjà à la position choisie.

9.12 User Style Utility

Le mode User Style Utility contient deux fonctions qui peuvent parfois venir à point.

All Tracks Data Change

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Utility)→[F1] (Chnge)



Cette fonction vous permet de changer globalement les valeurs Expression, Reverb Send et/ou Chorus Send de toutes les pistes de style utilisateur (de toutes les divisions, modes, etc.). Cela peut s'avérer nécessaire si vous souhaitez changer le caractère de votre style utilisateur (lorsque ses valeurs sont trop élevées ou trop faibles, par exemple). Cette fonction vous fait gagner beaucoup de temps et vous évite de retourner aux pages REC et de réenregistrer ces valeurs pour toutes les pistes de toutes les divisions.

Il s'agit de paramètres relatifs, ce qui explique pourquoi vous pouvez choisir des valeurs négatives ou positives. Les valeurs sélectionnées ici sont effectivement ajoutées ou soustraites aux valeurs déjà enregistrées.

Express (-127~127): ([DRUMS/PART]) L'expression (CC11) constitue un paramètre de volume secondaire qui vous permet de diminuer le volume principal d'une piste (CC07). Choisissez la valeur "0" si vous ne souhaitez pas changer l'expression.

Reverb: ([ACCOMP/GROUP]) Ce paramètre vous permet de modifier la profondeur de réverbération de la même manière pour tous les Parts. "0" ne change pas les valeurs Reverb Send.

Chorus: ([BASS/BANK]) Ce paramètre vous permet de modifier la profondeur de Chorus de la même manière pour tous les Parts. "0" ne change pas les valeurs Chorus Send.

Execute: Après avoir choisi les valeurs, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour activer cette fonction globale.

User Style Delete

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Dlete)



A la différence de "Track Delete" à la page 56, la fonction User Style Delete permet d'effacer la mémoire de style RAM de l'EM-2000 (D88). Cependant, si vous êtes certain de ne plus avoir besoin d'un style donné, supprimez-le avec cette fonction.

Appuyez sur [M DRUMS] sous l'écran (Execute) pour effacer le(s) style(s).

L'écran indique que votre demande est traitée:



Le style est supprimé et l'écran vous indique la fin de l'opération:



Vous revenez ensuite à la première page User Style\Rec.

10. Mode MIDI

SMF, General MIDI et General Standard

Votre EM-2000 est compatible GM (General MIDI) et GS (General Standard). Il vous permet donc de reproduire (et d'enregistrer) des fichiers standard MIDI avec le Recorder; ceux-ci peuvent être reproduits sur n'importe quel instrument compatible GM ou GS (comme votre EM-2000). Cela peut vous sembler aller de soi mais avant l'arrivée de la norme GS (et GM), il était impossible de prédire ce qu'une séquence enregistrée sur un instrument donnerait lorsqu'elle était reproduite avec un autre module ou synthétiseur car la mémoire 1 de l'instrument A contenait un son de synthé tandis que la même mémoire sur l'instrument B proposait un son de piano à queue.


Fichiers standard MIDI

En fait, il fut un temps où il était impossible de charger vos séquences dans un séquenceur d'une autre marque car il y avait autant de formats (c.-à-d. de manières d'encoder les données) différents qu'il existait de fabricants de séquenceurs. C'est pourquoi divers fabricants ont décidé de s'unir pour créer un format qui pouvait être lu par tous les séquenceurs. Considérez le format de fichier standard MIDI comme le format TXT d'ordinateurs bien connus: il s'agit du niveau que tous les programmes comprennent.


A la différence du format TXT, par contre, le format du fichier standard MIDI (SMF en bref) est particulièrement sophistiqué: même les messages System Exclusive (SysEx, les messages propres au système) circulent bien; or ils constituent le type de données MIDI le plus complexe. Cela permet ainsi de conserver le "format" (comparable à la mise en page d'un texte imprimé) de la séquence lorsque vous la convertissez en SMF.

En fait, le format SMF est si élaboré que certains séquenceurs n'utilisent même plus le système de leur fabricant pour enregistrer et reproduire des données – ce qui est le cas du Recorder et du séquenceur 16 pistes de l'EM-2000.

Le format fichier standard MIDI (qui garantit le fait que n'importe quel séquenceur peut en lire les données) est un must pour les deux normes suivantes (qui garantissent, elles, le fait que la sélection de son, entre autres, reste identique).

GM System : Le système GM (General MIDI) est un ensemble de recommandations qui tentent d'aller au-delà des limitations imposées par les systèmes propres aux différents fabricants et de standardiser les possibilités MIDI des instruments générateurs de son. Les générateurs de son et les données de son qui sont compatibles avec la norme GM portent le label GM. Les données Song (de morceau) portant le label GM

peuvent être reproduites au moyen de n'importe quel instrument générateur de son GM pour reproduire une performance musicale essentiellement identique.

Format : Le format GS constitue le jeu de spécifications de Roland pour standardiser les possibilités MIDI des générateurs de son. Les données Song portant le label GS peuvent être reproduites sur n'importe quel instrument portant le label GS. L'EM-2000 est compatible avec les formats GM et GS et peut donc être utilisé pour reproduire des données de morceau ayant un de ces labels.

Types de données MIDI

L'aspect le plus important du standard MIDI est qu'il permet à un instrument de dire à l'autre quand ce dernier doit jouer une note, de quelle longueur et avec quelle force.

D'autres aspects comprennent la modulation (vibrato), le pitch bend (changement de hauteur), le volume, le panoramique, etc.

Encore un autre groupe de messages MIDI servent à prévenir le récepteur quand il doit sélectionner un son et quel son il doit sélectionner. Ces messages sont appelés *sélection de banque* et *changement de programme*. En fait, il s'agit de messages qui sont automatiquement enregistrés au début de chaque division de style et enregistrés dans un programme utilisateur, ce qui vous permet de les rappeler la sélection de Tones pour *tous* les Parts disponibles en sélectionnant simplement une mémoire Performance. Les messages de changement de programme et de sélection de banque vous permettent également de sélectionner des programmes utilisateur, des styles et des Drum Sets (pour les Parts MDR et ADR).

D'autres données MIDI, encore, vous permettent de synchroniser deux instruments MIDI de sorte qu'ils commencent et s'arrêtent de jouer au même moment et utilisent le même tempo.

10.1 Messages MIDI utilisés par l'EM-2000

La manière dont un instrument réagit lorsqu'il reçoit des messages MIDI (c.-à-d. comment il produit du son, etc.) dépend des spécifications de cet instrument. Cela signifie que si l'instrument de réception n'est pas capable d'exécuter la fonction demandée par le message arrivant, le résultat musical ne sera pas ce que vous attendiez. En fait, il y a plusieurs niveaux de compatibilité MIDI et tous les instruments MIDI ne comprennent (ne reçoivent) pas tous les messages MIDI existants.

*Remarque: Les messages MIDI dont la réception est obligatoire pour satisfaire au système GM (niveau 1) sont marqués d'un astérisque **

Messages de note*: Ces messages portent les informations touchant aux notes jouées sur le clavier. En voici le détail:

Message	Explication
No de note	Un numéro correspondant à la touche du clavier que vous avez enfoncée ou relâchée.
Note On	Ce message signale l'enfoncement d'une touche ("jouer maintenant")
Note Off	Ce message signale le relâchement d'une touche
Toucher	Une valeur décrivant la force avec laquelle une touche est enfoncée.

Sur de nombreux instruments (dont votre EM-2000), un message de note enclenchée avec une valeur de toucher "0" signale la fin d'une note (la valeur de toucher "0" a en fait la fonction d'un message de note relâchée).

Pitch Bend *: Ce message envoie des informations touchant à la position du levier Bender (ou de la molette Pitch Bend). La hauteur changera donc à la réception de ce message.

Sélection de banque (CC00 et CC32), changement de programme *: Sur l'EM-2000, ces messages sélectionnent des Tones, des Styles et des programmes utilisateur. En utilisant les messages de sélection de banque (qui sont en fait un type de commandes de contrôle), vous avez accès à une palette plus large encore d'emplacements de mémoire. Les messages de commandes de contrôle ont été ajoutés lorsqu'il est devenu évident que le maximum de sons pouvant être sélectionnés au moyen de messages de changement de programme n'était plus suffisant pour avoir accès à tous les sons offerts par les divers instruments.

Remarque: N'oubliez pas d'envoyer un changement de programme après un message de sélection de banque car l'envoi de ce type de message uniquement reste sans résultat. Voici l'ordre correct dans lequel ces messages doivent être envoyés (attention aux valeurs CPT):

- 1.1.0 Sélection de banque CC00 + valeur
- 1.1.1 Sélection de banque CC32 + valeur (0, 1, 2 ou 3)
- 1.1.2 Changement de programme

Sur l'EM-2000, les messages CC32 servent à sélectionner le mode Tone: "0" (ne pas quitter le mode Tone actuel), "1" (Old, c.-à-d. le mode SC-55, les groupes E et F), "2" (New, c.-à-d. le mode Tone du G-800, les groupes C et D) ou "3" (le mode Tone de l'EM-2000, les groupes A et B).

Commandes de contrôle

Ces messages contrôlent des paramètres tels que la modulation et le panoramique. La fonction d'un message est déterminée par son numéro de contrôle (c.-à-d. son numéro d'identité).

Modulation (CC01) *: Ce message contrôle le vibrato.

Volume (CC07) *: Ce message contrôle le volume d'un Part. À la réception de ce message, le volume du Part recevant sur ce canal MIDI change.

Expression (CC11) *: Ce message envoie des changements de volume. Il peut servir à ajouter de l'expression. Le volume d'un Part sera affecté par les messages Volume (CC07) et les messages Expression (CC11). Si une valeur "0" est reçue pour l'un ou l'autre de ces messages, le volume du Part sera égal à 0 et n'augmentera pas même si l'autre message est envoyé avec une valeur plus élevée.

Pan(pot) (CC10) *: Ce message contrôle la position stéréo d'un Part.

Contrôleurs à usage général (CC16 et CC17): Ces deux commandes de contrôle n'ont pas de fonction fixe au sein de la norme MIDI. Sur l'EM-2000, elles vous permettent de contrôler deux paramètres de l'effet d'insertion (Insertion EFX). CC16 est assigné au paramètre Source 1 et CC17 au paramètre Source 2. Voyez aussi page 114 pour savoir quels paramètres peuvent être pilotés.

Hold (1) (CC64) *: Ce message envoie des informations concernant le mouvement haut/bas de la pédale Damper (Sustain, Hold). Lorsqu'un message Hold On est reçu, les notes seront maintenues. Dans le cas d'instruments avec un temps de chute bref, tels que le piano, le son diminue progressivement d'intensité jusqu'à ce qu'un message Hold Off soit reçu. Pour les instruments avec un long maintien, tels qu'un orgue, le son est maintenu jusqu'à la réception d'un message Hold Off.

Sostenuto (CC 66): La pédale Sostenuto d'un piano ne maintient que les notes qui résonnent déjà au moment où la pédale est enfoncée. Le message Sostenuto envoie les informations relatives à cette pédale.

Remarque: Cette fonction peut être assignée au commutateur au pied disponible en option (voyez page 29).

Soft (CC67): La pédale Soft (douce) d'un piano adoucit le son tant que la pédale est enfoncée. Le message Soft envoie les informations relatives à cette pédale. Lorsque Soft On est reçu, la fréquence de coupure sera abaissée, produisant ainsi un son plus sourd. À la réception de Soft Off, le son précédent est rétabli.

Remarque: Cette fonction peut être assignée au commutateur au pied disponible en option (voyez page 29)

Reverb Send Level (CC91): Ce message indique la mesure dans laquelle le Part en question doit être traité par l'effet de réverbération.

Chorus Send Level (CC93): Ce message indique la mesure dans laquelle le Part en question doit être traité par l'effet Chorus.

Delay Send Level (CC94): Ce message indique la mesure dans laquelle le Part en question doit être traité par l'effet Delay. Cet effet n'est pas disponible pour les Parts ADR, Arranger ou Song.

Portamento (CC65), Portamento Time (CC05), Portamento Control (CC84): Voyez page 82 dans la Première approche pour en savoir plus. À la réception d'un message Portamento, l'effet Portamento sera activé ou désactivé. Le Portamento Time contrôle la vitesse de changement de hauteur. Portamento Control détermine le numéro de note source (de la note jouée précédemment).

RPN LSB, MSB (CC100/101) *, Data Entry (CC06/38) *: Comme la fonction des messages RPN (Registered Param. Number) ou NPR (Numéro de paramètre reconnu) est définie dans les spécifications MIDI, ce message peut être utilisé entre des instruments de différents types. Les messages RPN MSB (ou OSS, octet de statut supérieur) et LSB (ou OSI, octet de statut inférieur) déterminent le paramètre à modifier tandis que les messages Entrée de données (Data Entry) servent à changer la valeur de ce paramètre. RPN peut servir à régler les paramètres Pitch Bend Sensitivity, Master Coarse Tune et Master Fine Tune.

Remarque: Les valeurs modifiées au moyen de messages RPN ne seront pas initialisées même si des messages de changement de programme arrivent pour sélectionner d'autres sons

NRPN LSB, MSB (CC98/99), Data Entry (CC06/38): Les messages NRPN (ou NPNR, no. de paramètre non reconnu) peuvent servir à modifier les valeurs des paramètres de son propres à un instrument particulier. Les messages NRPN MSB et LSB précisent le paramètre à modifier et les messages d'Entrée de données permettent de changer la valeur de ce paramètre. Comme le format GS définit la fonction de plusieurs messages NRPN, les programmes d'application compatibles GS peuvent utiliser les messages NRPN pour changer les paramètres des données de son tels que Vibrato, Fréquence de coupure (Freq. Cutoff), Résonance, et Enveloppe.

Remarque: Les valeurs modifiées au moyen des messages NRPN ne seront pas initialisées même si des messages de changement de programme arrivent pour sélectionner d'autres sons

Remarque: Avec le réglage usine, l'EM-2000 ignore les messages NRPN. Après un message GS Reset (ou lorsque vous enfoncez le bouton [GM/GS MODE]), les messages

NRPN seront reçus. Vous pouvez également activer Rx NRPN (commutateur de réception NRPN), pour que les messages NPNR soient reçus

Aftertouch (Pression canal uniquement *): L'Aftertouch est un message qui envoie des informations relatives à la pression exercée sur le clavier après avoir joué une note. Ce type d'information peut servir à contrôler divers aspects du son. Il y a deux types de messages Aftertouch: Pression de touche polyphonique qui est transmise séparément pour chaque note et Pression de touche canal qui est transmise sous forme d'une seule valeur pour toutes les notes du canal MIDI en question.

All Sounds Off: Ce message coupe toutes les notes audibles.

All Note Off *: Transmet un message Note relâchée à chaque note audible du canal spécifié. Néanmoins, si Hold 1 ou Sostenuo sont activés, le son continuera jusqu'à ce que ces fonctions soient coupées.

Reset All Controllers *: Ce message ramène les valeurs des contrôleurs (modulation, Pitch Bend, etc.) à leurs réglages initiaux. Les contrôleurs suivants retrouveront leur valeur initiale pour le canal spécifié.

Message MIDI	Valeur initiale
Pitch Bend	0 (centre)
Aftertouch polyphonique	0 (minimum)
Aftertouch canal	0 (minimum)
Modulation	0 (minimum)
Expression	127 (maximum)
Hold	0 (coupé)
Portamento	0 (coupé)
Soft	0 (coupé)
Sostenuto	0 (coupé)
RPN	Pas de changement
NRPN	Pas de changement

Remarque: Les valeurs de paramètre qui ont été modifiées au moyen de RPN ou NRPN ne changeront pas même lorsqu'un message Reset All Controller est reçu.

Active Sensing: Ce message vous permet de voir si une connexion MIDI n'est pas interrompue (à cause d'un câble débranché ou abîmé, par exemple). L'EM-2000 transmet des messages Active Sensing via MIDI OUT à intervalles réguliers. Une fois qu'un message Active Sensing est reçu via MIDI IN, le contrôle commence et si aucun message Active Sensing n'arrive dans les 420ms, la connexion est considérée rompue. Dans ce cas, toutes les notes audibles seront coupées. Une procédure identique à celle de Reset All Controllers sera appliquée et le contrôle Active Sensing interrompu.

Messages System Exclusive (SysEx)

Les messages exclusifs permettent de contrôler des fonctions qui sont exclusives à des instruments bien

précis. Bien que des messages Universal System Exclusive puissent être utilisés même entre des instruments de fabricants différents, la plupart des messages exclusifs ne s'appliquent qu'à un type d'instrument.

Afin de reconnaître l'instrument auquel les données sont destinées, les messages SysEx Roland contiennent une identification du fabricant, une identification de l'instrument et une identification du modèle.

Remarque: Voyez le livret MIDI fourni séparément pour en savoir plus sur les messages SysEx reconnus par l'EM-2000

Universal System Exclusive: Lorsqu'un message GM System On est reçu, l'EM-2000 aura les réglages GM de base. De plus, les messages NRPN et de sélection de banque ne seront plus reçus. Le début d'un morceau portant le label GM contient un message GM System On. Cela signifie que si vous reproduisez les données à partir du début, le générateur de son sera automatiquement initialisé et adoptera les réglages de base.

GS Reset (GS Format System Exclusive): A la réception de la commande GS Reset, l'EM-2000 adopte les réglages GS de base. Le début d'un morceau portant le label GS contient un message GS System Reset. Cela signifie que si vous reproduisez les données à partir du début, le générateur de son sera automatiquement initialisé et adoptera les réglages de base.

Master Volume (Universal System Exclusive): Il s'agit d'un message exclusif commun à tous les instruments MIDI de fabrication récente qui permet de piloter le volume global de l'EM-2000.

Autres messages System Exclusive (SysEx):

L'EM-2000 peut recevoir des messages exclusifs de format GS (ID de modèle 42H) qui sont communs à tous les générateurs de son GS.

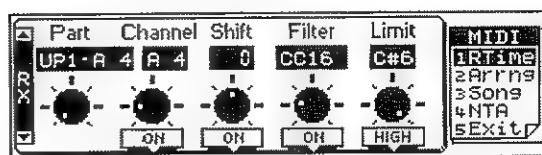
Les tableaux d'équipement MIDI

MIDI permet de brancher différents types d'instruments mais il arrive parfois que certains messages ne passent pas bien. Ainsi, si vous désirez utiliser l'Aftertouch de clavier d'un instrument externe pour piloter le son alors que le générateur de son auquel le clavier est connecté ne peut pas recevoir ce type de message, vous n'obtiendrez pas le résultat escompté. Ainsi, seuls les messages qui sont utilisés par les deux instruments sont effectivement exécutés.

Les spécifications MIDI exigent que le manuel de chaque instrument MIDI comprenne un tableau d'équipement MIDI qui montre les types de message que l'instrument en question peut recevoir et transmettre. Mettez donc la colonne *Transmitted* de l'instrument émetteur à côté de la colonne *Received* de l'instrument récepteur. Les messages comportant un "0" dans les deux tableaux peuvent être échangés sans problème. Si un des deux tableaux présente un "X" devant un certain type de message, renoncez à l'utiliser.

10.2 Paramètres RX

Page Master [F3] (MIDI) → [F1] (RTIME), [F2] (Arrng.) ou [F3] (Sng)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page RX)



Comme ces trois pages comportent les mêmes paramètres, nous les traiterons simultanément. Souvenez-vous simplement d'appuyer sur [F1] pour sélectionner le niveau Direct (RTIME), [F2] pour le niveau Arranger et [F3] pour le niveau Song.

Part: Ce paramètre vous permet de choisir le Part dont vous voulez changer les réglages MIDI RX. Voici les Parts que vous pouvez sélectionner:

Touche de fct	Parts
[F1] (RTIME)	UP1, UP2, UP3, MI, LOW1, LOW2, MB5, MDR
[F2] (Arrng)	ADR, ABS, AC1-AC6
[F3] (Song)	Sng B1-Sng B16

Les Parts Song sont 16 Parts supplémentaire qui sont disponibles à tout moment pour le contrôle MIDI (après tout, l'EM-2000 est multitimbral à 32 Parts). Vous pouvez, bien sûr, aussi utiliser ces Parts avec le Recorder et le séquenceur 16 pistes; dans ce cas, ils transmettent aussi des données.

Channel (Canal) (A1-B16): Vous permet d'assigner un canal de réception MIDI (c.-à-d. le numéro de canal utilisé pour recevoir des données MIDI venant d'instruments externes, de séquenceurs ou d'ordinateurs) au Part choisi. La lettre (A ou B) indique Le circuit MIDI auquel le Part est assigné. Par défaut, tous les Part Directs et Arranger sont assignés au circuit MIDI A tandis que les Parts Song sont réglés pour recevoir et transmettre des messages MIDI via le circuit MIDI B.

Remarque: Voyez aussi "Sélection du port MIDI" à la page 97 de la Première approche pour savoir comment assigner un circuit MIDI (A ou B) aux connecteurs MIDI de l'EM-2000

Remarque: Tant que l'Arranger ne joue pas (il est possible que vous deviez régler le paramètre Style Sync (voyez page 71) de sorte que l'Arranger ne joue pas en réponse à un message Start), vous pouvez vous servir des Parts Arranger comme vous le feriez sur un générateur multitimbral

Pépiez sur [M.BASS] sous l'écran (Channel On/Off) pour éviter que le Part choisi ne reçoive des messages MIDI (Off). Sinon, choisissez On.

Shift: (-48-48) Ce paramètre vous permet de transposer les messages de note reçus avant de les envoyer au générateur de sons de l'EM-2000. Vous pouvez changer la hauteur des messages de note MIDI ce qui peut être utile lorsque vous avez l'habitude de jouer un morceau (reçu via MIDI) dans une autre tonalité

que celle dans laquelle les données ont été programmées. La transposition maximale possible est de quatre octaves vers le haut (+48) ou vers le bas (-48), le tout par pas de demi-tons.

Utilisez [LOWER1] sous l'écran pour déterminer si l'intervalle Shift doit être utilisé (On) ou non (Off).

Filter

Ce paramètre vous permet de sélectionner divers messages MIDI et de déterminer pour chacun d'eux (c.-à-d. pour chaque paramètre sélectionnable) si le message sélectionné doit être reçu (On) ou non (Off). Utilisez [UPPER2] sous l'écran pour choisir On ou Off. Les messages MIDI que vous pouvez filtrer sont les suivants:

PChng: Messages de changement de programme (y compris de sélection de banque)

PBend: Messages Pitch Bend

Modul: Messages de modulation (CC01)

Volum: Messages de volume (CC07)

PanPt: Messages de Pan(oramique) (CC10)

Expre: Messages d'expression (CC11)

Hold: Messages Hold (Sustain, Damper) (CC64)

Sostn: Messages Sostenuto (CC66)

Soft: Messages Soft (CC67)

Reverb: Messages Reverb Send (CC91)

Chrus: Messages Chorus Send (CC93)

Delay: Messages Delay Send (CC94)

CAF: Aftertouch de canal

RPN: Numéro de paramètre reconnu (CC100/101)

NRPN: No. de paramètre non reconnu (CC98/99)

SysEx: Messages SysEx (system exclusive)

CC16 & CC17: Réglages Source 1 et Source 2.

CC32= 0: Que faire quand les messages CC32 égalent 0 ou sont manquants. Pour ce paramètre, vous pouvez choisir Old, G-800 ou EM: vous ne pouvez donc pas filtrer ce message de sélection de banque (le filtre ne s'applique qu'à la réception).

Remarque: Voyez "Messages MIDI utilisés par l'EM-2000" à la page 65 pour en savoir davantage sur les messages MIDI

Limit (High, Low: C-1~G9)

Ces paramètres (High et Low) vous permettent de déterminer la plage de notes devant être reçues. Si vous ne souhaitez pas que tous les messages de notes du canal MIDI sélectionné soient reçus, déterminez la plage de notes pouvant l'être. Cette fonction peut venir à point lorsque vous pilotez l'EM-2000 à partir d'un accordéon MIDI qui transmet les accords et les notes de basse sur le même canal. Vous pourriez vous servir des Parts Song pour le faire (MIDI Port B►) et continuer à utiliser l'EM-2000 de façon habituelle.

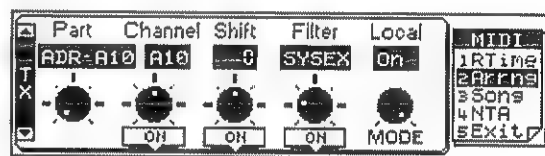
Pour déterminer la limite supérieure (High), appuyez d'abord sur [UPPER1] sous l'écran jusqu'à ce que le message affiché sous la commande écran soit le suivant: *High*. Pour choisir la limite inférieure, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour sélectionner Low avant de régler la valeur avec la commande [UPPER/VARIATION].

Remarque: La limite inférieure (Low) ne peut avoir une valeur plus élevée que la limite supérieure (High) et vice versa. Lorsque la limite inférieure est égale à la limite supérieure, toute augmentation de la valeur de la limite inférieure augmentera automatiquement la limite supérieure.

Remarque: Certains instruments commencent avec Do2 et se terminent avec Sol9 (au lieu de Do-1 et Sol8). Dans ce cas, il est possible que vous deviez "ajouter une octave" à la valeur affichée sur l'écran de votre ordinateur ou séquenceur externe.

10.3 Paramètres MIDI TX

Page Master [F3] (MIDI)→[F1] (RTime), [F2] (Arrng), ou [F3] (Sng)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page TX)



Part, Channel, Shift, Filter

Si ce n'est qu'ils concernent la transmission de messages MIDI (c.-à-d. les messages envoyés chaque fois que vous jouez sur l'EM-2000, que vous choisissiez des Tones, etc.), ces paramètres sont identiques aux paramètres RX.

Remarque: A moins que vous n'ayez une excellente raison d'agir autrement, nous vous suggérons de toujours sélectionner le même numéro pour le canal de transmission (TX) et le canal de réception (RX) d'un Part. Cela vous aidera à localiser immédiatement l'anomalie si le Part en question ne reçoit pas de messages MIDI ou s'il envoie des données MIDI sur le mauvais canal.

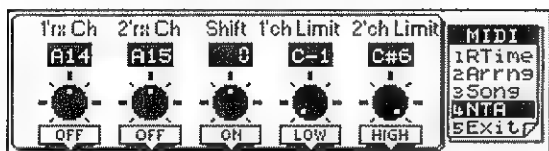
Local (On, Off)

Réglez Local sur On (réglage par défaut) lorsque l'EM-2000 doit réagir aux notes que vous jouez sur le clavier. Si vous réglez Local sur Off, le Part ne pilote plus le générateur de sons interne. Lorsque vous travaillez avec un séquenceur doté d'une fonction *Soft Thru* (écho MIDI) – et seulement si (i) vous branchez les bornes MIDI IN et OUT à un séquenceur ou ordinateur externe et (ii) si vous utilisez l'EM-2000 comme clavier maître pour enregistrer des séquences – il se peut que vous deviez mettre ce paramètre sur Off pour éviter que chaque note ne résonne deux fois (et produise un effet désagréable appelé *boucle MIDI*). Dans tous les autres cas, sélectionnez On.

Remarque: Vous pouvez obtenir un réglage équivalent à Local Off en éteignant un Part (voyez page 74 dans la Première approche) et en réglant le commutateur Part (Part Switch) sur Int (voyez page 101).

10.4 NTA: Canaux de réception Note-to-Arranger

Page Master [F3] (MIDI)→[F4] (NTA)



Il n'y a qu'une page NTA car les notes NTA n'ont de raison d'être que lorsqu'elles viennent d'un instrument MIDI externe. Tout ce que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier pour alimenter l'Arranger est automatiquement converti en numéros de note MIDI correspondants. A la différence d'instruments similaires d'autres fabricants, votre EM-2000 peut transmettre les numéros de note de tous les Parts Arranger. Cela vous permet d'utiliser les Styles internes ou les vôtres pour enregistrer rapidement un morceau sans accompagnement. Comme chaque note du style musical est enregistrée, il est inutile de transmettre les messages de note utilisés pour alimenter l'Arranger (les notes NTA).

1'rx Ch, 2'rx Ch (A1-B16)

Les notes NTA peuvent être transmises sur deux canaux MIDI de sorte que vous pourriez piloter l'Arranger de l'EM-2000 avec un accordéon MIDI ou tout autre instrument capable d'envoyer des données d'accompagnement (ou des données utilisées pour piloter l'accompagnement) sur deux canaux (tels que les orgues avec pédalier de basse).

Remarque: Vous ne pouvez pas assigner le même canal MIDI à 1'rxCh et 2'rxCh.

Remarque: La lettre (A ou B) représente le réglage MIDI Port nécessaire. Voyez "Sélection du port MIDI" à la page 97 de la Première approche.

Shift

(-48~48) Ce paramètre vous permet de transposer les messages de note reçus avant de les envoyer au générateur de sons de l'EM-2000. Vous pouvez changer la hauteur des messages de note MIDI ce qui peut être utile lorsque vous avez l'habitude de jouer un morceau (reçu via MIDI) dans une autre tonalité que celle dans laquelle les données ont été programmées. La transposition maximale possible est de quatre octaves vers le haut (+48) ou vers le bas (-48), le tout par pas de demi-tons.

Le paramètre Shift s'applique aux deux canaux NTA. Utilisez [LOWER1] sous l'écran pour déterminer si l'intervalle Shift doit être utilisé (On) ou non (Off).

1'ch Limit, 2'ch Limit (C-1~G9)

High et Low vous permettent de régler la plage de notes à recevoir. Si vous ne souhaitez pas que tous les messages de note du canal MIDI sélectionné soient reçus par le "Part" NTA, déterminez la plage de notes pouvant l'être.

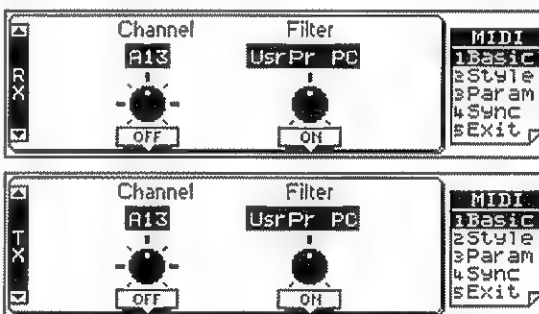
Pour déterminer la limite supérieure (High), appuyez d'abord sur [UPPER1] sous l'écran jusqu'à ce que le message affiché sous la commande écran soit le suivant: High. Pour choisir la limite inférieure, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour sélectionner Low avant de régler la valeur avec la commande [UPPER/variation].

Remarque: La limite inférieure (Low) ne peut avoir une valeur plus élevée que la limite supérieure (High) et vice versa. Lorsque la limite inférieure est égale à la limite supérieure, toute augmentation de la valeur de la limite inférieure augmentera automatiquement la limite supérieure.

Remarque: Certains instruments commencent avec Do2 et se terminent avec Sol9 (au lieu de Do-1 et Sol8). Dans ce cas, il est possible que vous deviez "ajouter une octave" à la valeur affichée sur l'écran de votre ordinateur ou séquenceur externe.

10.5 Basic Channel

Page Master [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F1] (Basic)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page RX ou TX)



Basic Channel (canal de base) a plusieurs fonctions: il permet de recevoir et de transmettre des changements de programme et de sélection de banque pour sélectionner des programmes utilisateur; il peut également transmettre et recevoir des messages qui ne sont pas directement liés à un canal MIDI spécifique mais qui affectent les Parts de l'EM-2000 (tels que la fonction Part Switch, par exemple). Cela ne signifie pas que le canal MIDI assigné à la fonction Basic Channel n'a pas d'importance; les messages reçus sur ce canal affectent simplement d'autres aspects de l'EM-2000.

Channel (A1-B16)

Utilisez ce paramètre pour assigner un canal RX (réception) ou TX (transmission) à la fonction Basic Channel. Si vous ne voulez pas recevoir (ou transmettre) de messages Basic Channel, utilisez [UPPER2] pour choisir Off (il s'agit du réglage par défaut).

Remarque: La lettre (A ou B) représente le réglage MIDI Port nécessaire. Voyez "Sélection du port MIDI" à la page 97 de la Première approche.

Filter

Ce paramètre vous permet de sélectionner trois fonctions et de spécifier si les messages MIDI correspondants doivent être reçus, voire transmis, (On) ou non (Off)

PartSwtc: Lorsque vous étouffez ou réactivez un Part aux pages Volume, votre EM-2000 envoie un message NPNR qui décrit votre action. L'EM-2000 vous permet de l'empêcher d'envoyer ce message (ou de l'exécuter lorsqu'il est reçu d'un instrument externe). Le filtrage de ces messages à la page TX est parfois utile pour éviter que votre séquenceur externe ne les enregistre – ou que le module GS récepteur n'étouffe le Part assigné à ce canal.

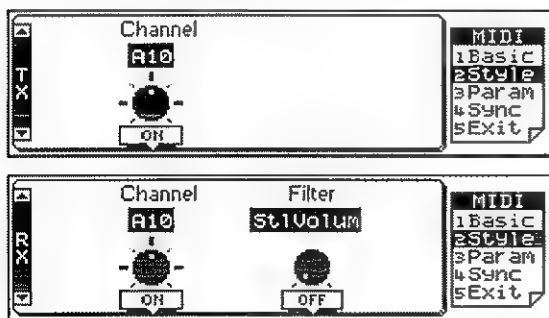
UsrPr PC: Ce paramètre sert à filtrer la transmission (TX) ou la réception (RX) de messages de changement de programme et de sélection de banque relatifs à la sélection de programmes utilisateur.

MstVolum (uniquement à la page RX): Ce paramètre vous permet d'activer et de désactiver la réception de messages Master Volume (voyez page 67) qui changeraient le volume global de l'EM-2000.

Lyrics (uniquement à la page TX): La fonction Lyrics de votre EM-2000 est un message MIDI qui sert à transmettre les paroles (lyrics) contenues dans un fichier standard MIDI (sous forme d'événements méta-texte). Si vous reproduisez un fichier standard MIDI qui contient des données de paroles, l'EM-2000 enverra ces données via le Basic Channel (sauf si le filtre correspondant est réglé sur Off). Sélectionnez On si vous voulez transmettre des paroles (Lyrics) à un convertisseur LVC-1 Lyrics-to-Video.

10.6 Style Channel

Page Master [F3] (MIDI) → [SHIFT] + [F2] (Style)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page RX ou TX)



Le Style Channel (canal Style) est un canal qui sert à recevoir et à transmettre des messages de changement de programme et de sélection de banque qui vous permettent de choisir des styles via MIDI ainsi que des messages de volume qui modifient le volume d'un

style. Notez que ces deux types de message ne peuvent être filtrés qu'à la page RX (vous pouvez donc décider si vous les recevez ou non).

Sélection de styles via MIDI

Adresse MIDI du style sélectionné

ST	A14	Rock1	CC-00: 1	CC-32: 17	PC: 2	STYLE Bank
1	ROCK	5	16 BEAT			
2	DANCE	6	50'S & 60'S			
3	CONTEMPORARY	7	ROCK'N			
4	8 BEAT	8	STANDARDS			5Exit

Comme vous pouvez le voir, l'adresse MIDI d'un style musical est constituée de trois éléments: un numéro de changement de programme ("2" ici), un numéro CC00 ("1") et un numéro CC32 ("17"). CC00 et CC32 sont des messages de sélection de banque. La valeur assignée à CC0- et CC32 définit le style tandis que le numéro de changement de programme définit le motif (Intro, Ending, etc.). Autrement dit, si vous n'envoyez qu'un numéro de changement de programme, vous ne choisirez qu'un autre motif du style activé. Il faut donc que le numéro de changement de programme soit précédé de deux valeurs (pour CC00 et CC32) pour que l'EM-2000 sélectionne un autre style musical.

Remarque: Chaque fois que vous sélectionnez un autre style sur votre EM-2000, ce dernier envoie un ensemble CC00-CC32-PC (changement de programme) à la sortie MIDI OUT. Voyez le tableau reprenant les styles à la fin de ce manuel pour avoir la liste complète des styles disponibles ainsi que leurs adresses.

Channel (A1-B16)

Vous permet d'assigner un canal MIDI à la fonction de sélection de Style (canal de transmission à la page TX et canal de réception à la page RX). Si vous ne voulez pas que les messages Style Channel soient reçus (ou transmis), utilisez le bouton [M.BASS] pour sélectionner l'option Off.

Remarque: La lettre (A ou B) représente le réglage MIDI Port nécessaire. Voyez "Sélection du port MIDI" à la page 97 de la Première approche.

Filter (uniquement à la page RX)

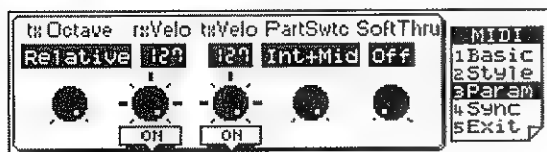
Comme nous l'avons vu, vous pouvez filtrer deux types de messages:

StlVolum: Les messages de volume relatifs aux styles musicaux. Choisissez Off si l'EM-2000 ne doit pas les recevoir.

StylePC: Messages de changement de programme et de sélection de banque pour choisir un style. Sélectionnez Off si l'EM-2000 ne peut pas sélectionner d'autres styles ou motifs en réponse à ces messages.

10.7 Paramètres MIDI (Param)

Page Master [F3] (MIDI) → [SHIFT] + [F3] (Param)



Cette page contient divers paramètres qui ne sont pas liés entre eux (les autres pages MIDI se concentrent toutes sur un aspect particulier).

Tx Octave (Absolute, Relative)

Le paramètre TX Octave peut être réglé sur Absolute ou Relative. Voyez "Transposition pour messages de note MIDI" à la page 100 de la Première approche. *Relative* signifie que cette transposition interne (et automatique) est traduite en numéros de notes de sorte que si vous jouez un Do4 (numéro de note 60), ce sera peut-être la note 36 qui sera jouée et envoyée au port MIDI OUT. Cela dépend, bien sûr, du Tone que vous avez assigné à Upper1.

En mode *Absolute*, cependant, le numéro de note MIDI envoyé au port MIDI OUT sera celui assigné à la touche enfoncée (en l'occurrence, le numéro de note 60).

Remarque: Si vous décidez de ne pas utiliser les valeurs TX ou RX, vous pouvez régler l'interrupteur correspondant sur Off. C'est plus rapide que de ramener toutes les valeurs Shift sur "0".

rxVelo, txVelo, commutateurs On/Off

Votre EM-2000 est doté d'un clavier sensible au toucher et d'un générateur de son capable de réagir aux messages de toucher. Utilisez [M.BASS] sous l'écran et [LOWER1] sous l'écran pour activer ou désactiver la réception (RX) ou la transmission (TX) de messages de toucher.

Si vous sélectionnez la position Off, vous devez préciser à l'EM-2000 la valeur de toucher qui remplacera le flux de valeurs variables reçu normalement (dans ce cas, le mot *reçu* s'applique aussi bien aux données venant de l'extérieur qu'à celles provenant du clavier propre de l'EM-2000). C'est à cela que servent rxVelo et txVelo. La valeur choisie au moyen de la commande [ACCOMP/GROUP] ou [BASS/BANK] sera appliquée à toutes les notes reçues via MIDI IN (RX) ou envoyées à la sortie MIDI OUT (TX) – mais uniquement lorsque le filtre de toucher correspondant est sur Off.

PartSwtc

Le paramètre Part Switch (commutateur de Part) à cette page d'écran vous permet de déterminer ce qui se passera lorsque vous étouffez un Part à la première page Direct ou Arranger Mixer. PartSwtc vous permet de spécifier si le Part étouffé doit encore envoyer des messages MIDI.

Int: Un Part étouffé n'est plus audible lorsque vous jouez sur le clavier de l'EM-2000 ou via l'Arranger mais il continue à envoyer des messages MIDI à la sortie MIDI OUT.

Int+Mid: Un Part étouffé n'est plus audible lorsque vous jouez sur le clavier de l'EM-2000 ou via l'Arranger et il n'envoie plus de messages MIDI.

Le choix de Int et l'étouffement d'un Part ont donc le même effet que la sélection de Local Off (voyez page 68). Prenez donc la fonction qui vous convient le mieux: l'étouffement d'un Part est un réglage qui peut être sauvegardé dans un programme utilisateur tandis que les réglages Local et Part Switch ne peuvent être sauvegardés que dans un MIDI Set.

Soft Thru (On, Off)

Lorsque Soft Thru est sur On, toutes les notes reçues sur le canal NTA qui se trouvent hors des limites NTA High et Low sont retransmises à la sortie MIDI OUT. Vous devriez utiliser la fonction Soft Thru pour un piano numérique ou tout autre instrument à clavier dépourvu de la fonction Split.

Lorsque Soft Thru est activé, l'EM-2000 envoie un message Local (CC122) avec une valeur "0" au piano numérique, si bien que son générateur de son ne réagit plus aux notes que vous jouez sur le clavier. Comme l'EM-2000 renvoie toutes les notes qui ne sont pas utilisées pour piloter l'Arranger, vous entendez ce que vous jouez sur le piano sauf les notes jouées dans la zone réservée à l'Arranger.

Lorsque vous coupez la fonction Soft Thru (Off), l'EM-2000 envoie un message Local avec une valeur "127" et réactive (On) ainsi la fonction Local du piano.

10.8 MIDI Sync RX/TX

Style (Sync) RX, Song (Sync) RX

Page Master [F3] (MIDI) → [SHIFT] + [F4] (Sync)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page RX)



Les paramètres Style Sync et Song Sync des pages RX servent à déterminer la manière dont l'Arranger ou le Recorder doivent être synchronisés avec des séquenceurs ou des boîtes à rythme externes. Les options disponibles sont les suivantes:

Internal: L'Arranger ou le morceau (Song) ne démarra ni ne s'arrêtera et ne suivra pas le tempo d'une horloge MIDI externe (séquenceur, boîte à rythme, etc.).

Auto: Tant que le l'Arranger ou le Recorder ne reçoit pas de commandes MIDI Start/Stop et de commandes d'horloge, il suivra son propre tempo et démarrera et s'arrêtera lorsque vous appuyez sur les boutons [START/STOP] ou [PLAY▶/STOP■] ou sur un commutateur au pied.

MIDI: L'Arranger ou le morceau ne peut être lancé ou arrêté qu'avec des messages MIDI en temps réel (Start, Stop, Clock) venant d'une horloge MIDI externe. Sachez que vous ne pouvez pas lancer la reproduction d'un Song ou de l'Arranger sur votre EM-2000 lorsque ce mode est sélectionné.

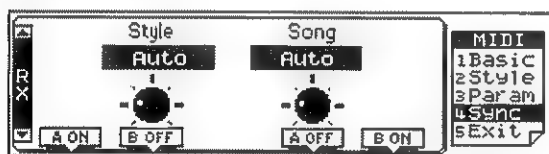
Remote: L'Arranger ou le Recorder attend un message Start pour commencer la reproduction à son propre tempo. Dès qu'il reçoit un message Stop, la reproduction s'arrête.

A On/Off, B On/Off

Utilisez ces commutateurs pour sélectionner le circuit MIDI pour recevoir ou transmettre des données MIDI. Veillez à activer ce circuit avec le paramètre MIDI Port (voyez "Sélection du port MIDI" à la page 97 de la Première approche). A Off/B Off signifie, bien sûr, que l'EM-2000 ne reçoit ni ne transmet des données de synchronisation MIDI.

Style (Sync) TX

Page Master [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F4] (Sync)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page TX)



Le paramètre Style Sync de la page TX vous permet de spécifier si l'EM-2000 doit envoyer des messages MIDI en temps réel lorsque vous lancez l'Arranger. L'envoi de messages MIDI en temps réel (start, stop, clock) vous permet de synchroniser des instruments ou ordinateurs externes sur votre EM-2000.

Start/Stop: Si vous choisissez cette option, l'EM-2000 n'enverra des messages Start ou Stop que lorsque vous lancez (ou arrêtez) l'Arranger. Dans ce cas, il n'envoie aucun message Clock.

Clock: Cette option signifie que l'Arranger envoie des messages Start/Stop et des messages Clock (méthode de synchronisation habituelle).

Une fois de plus, n'oubliez pas de choisir le bon circuit MIDI pour envoyer ces messages.

Song (Sync) TX

Ici aussi, il y a diverses options pour envoyer des messages MIDI en temps réel lorsque vous reproduisez un morceau (Song) avec le Recorder de l'EM-2000:

Start/Stop/Continue: Si vous sélectionnez cette option, le Recorder de l'EM-2000 n'envoie que des messages Start/Stop et Continue. Continue est un message indiquant que la reproduction n'a pas commencé au début d'un morceau.

Clock: Cette option signifie que le Recorder envoie des messages Start/Stop et des messages Clock (méthode de synchronisation habituelle).

Song Position Pointer: Dans ce cas, le Recorder envoie tous les messages en temps réel MIDI plus des messages Song Position Pointer (SPP; pointeur de position dans le morceau). Ces messages signalent la position de reproduction actuelle de sorte que la boîte à rythme, le séquenceur, etc., asservi (synchronisé) saute directement à la bonne position lors de la réception d'un tel message.

Remarque: Le manuel de votre séquenceur ou autre instrument indique si celui-ci accepte les messages Song Position Pointer ou Song Select.

10.9 MIDI Sets

Les MIDI Sets sont en fait des mémoires Performance pour les réglages effectués en mode MIDI. L'EM-2000 dispose de huit mémoires MIDI Sets que vous pouvez utiliser pour changer vos configurations MIDI. Vous pouvez également sauvegarder vos MIDI Sets sur disquette et les charger lorsque vous en avez besoin. Voyez "MIDI Sets" à la page 102 de la Première approche pour en savoir plus.

11. Mode Disk

Le mode Disk contient les fonctions et paramètres touchant à la sauvegarde, au chargement, à l'effacement des fichiers ainsi qu'au formatage de nouveaux disques ou de disques utilisés sur d'autres instruments ou appareils. Il vous permet de monter et de démonter des appareils de stockage externes (disques durs, Jaz, etc.) ainsi que de copier le contenu d'un disque sur un autre. Une fois de plus, nous vous rappelons que nous utilisons le mot "disque" pour tout support de stockage de données que l'EM-2000 vous permet d'utiliser.

11.1 Disk Load (charger des données du disque)

Load User Style/Copy ROM Style

Page Master [F5] (Disk)→[F1] (Load)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez USR STL)



La première page Load vous permet de charger des styles utilisateur de la disquette ou de copier un style ROM dans la mémoire de style RAM.

Source (Int, Dsk): Vous permet de sélectionner la mémoire interne (Styles ROM) ou un disque (Dsk). Sélectionnez Int lorsque vous voulez copier un style ROM (un des 128 styles usine ou des 16 styles Custom) dans la mémoire de style RAM. Sélectionnez Dsk pour charger un style d'un disque. Lorsque vous sélectionnez Int, les noms des styles dans la fenêtre Music Style sont précédés d'un numéro (A11~C28). Lorsque vous sélectionnez Dsk, seul le nom du style est affiché.

Device: Appuyez sur ce bouton si le lecteur voulu ne peut pas être sélectionné avec la commande [DRUMS/PART]. Voyez page 10 pour en savoir plus.

Select: Vous permet de placer le curseur sur le style que vous désirez charger ou copier.

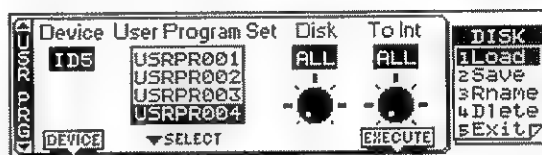
To D88: Cette page vous indique que le style sélectionné sera copié dans la mémoire de style RAM de l'EM-2000.

Remarque: Attention, soyez prudent car cette opération efface les données résidant dans la mémoire D88.

Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

Load User Program Set

Page Master [F5] (Disk)→[F1] (Load)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez USR PRG)



Comme le nom l'indique, les *User Program Sets* sont des groupes de 192 programmes utilisateur servant principalement à archiver vos réglages internes. Le chargement de sets de programmes utilisateur du disque peut être sélectif, c.-à-d. que vous pouvez ne charger qu'un programme utilisateur ou intégral (le contenu des 192 programmes utilisateur).

Device: Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le support qui contient les données que vous désirez charger. Vous affichez ainsi la page Device (voyez page 10).

Select: Vous permet de placer le curseur sur le Set de programmes utilisateur que vous voulez charger.

Disk (1~192, All): Utilisez ce paramètre pour sélectionner une programme utilisateur spécifique dans le set de programmes utilisateur du disque; vous pouvez également sélectionner tous (All) les programmes utilisateur.

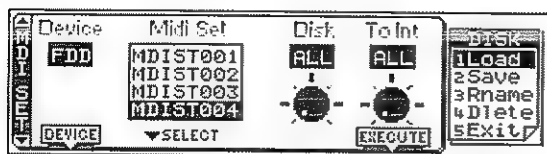
To Int (1~192, All): Utilisez ce paramètre pour sélectionner le programme utilisateur dans lequel les données choisies doivent être copiées. Si vous avez choisi All pour Disk, All est la seule option possible ici. De plus, All ne peut être sélectionné ici si vous avez choisi un programme utilisateur particulier pour Disk. (A= 1~64, B= 65~128, C= 128~192)

Remarque: En choisissant "All", vous ne chargez pas seulement le Set de programmes utilisateur mais aussi les réglages Disk Link en mémoire interne de l'EM-2000. Ces derniers remplacent les réglages internes. Veillez donc à sauvegarder les réglages Disk Link actuels sur disque avant de charger un User Program Set. Voyez "Save User Program Set" à la page 75.

Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

Load MIDI Set

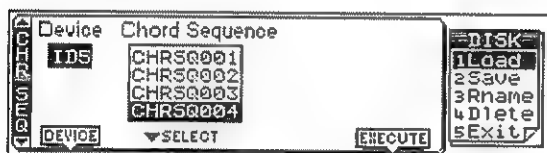
Page Master [F5] (Disk)→[F1] (Load)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez MDI SET)



Le chargement de MIDI Sets du disque peut être sélectif, c.-à-d. que vous pouvez ne charger qu'un MIDI Set tiré d'un groupe de MIDI Sets (constitué de huit MIDI Sets). Voyez page 103 dans la Première approche pour en savoir plus. Si vous sélectionnez All pour Disk, les 8 mémoires MIDI Set sont effacées par les nouvelles données.

Load Chord Sequence

Page Master [F5] (Disk)→[F1] (Load)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez CHR SEQ)



Cette fonction vous permet de charger une séquence d'accords (Chord Sequence) du disque, effaçant ainsi la séquence d'accords se trouvant dans la mémoire interne.

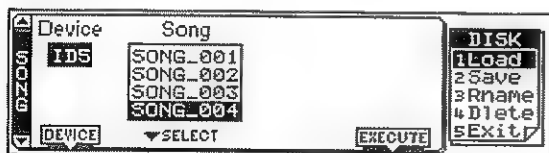
Device: Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le support qui contient les données que vous désirez charger. Vous affichez ainsi la page Device (voyez page 10).

Select: Vous permet de placer le curseur sur la séquence d'accords à charger.

Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

Load Song

Page Master [F5] (Disk)→[F1] (Load)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez SONG)



Cette fonction vous permet de charger un morceau se trouvant sur disque en effaçant du même coup le morceau se trouvant dans la mémoire de morceau (song) RAM de l'EM-2000. Comme nous l'avons dit plus haut, il n'est pas vraiment nécessaire de charger un morceau car l'EM-2000 le fait lorsque vous lancez

la reproduction du morceau et que vous l'arrêtez après quelques mesures. Cependant, si vous préférez être aux commandes, utilisez cette fonction.

Device: Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le support qui contient les données que vous désirez charger. Vous affichez ainsi la page Device (voyez page 10).

Select: Permet de placer le curseur sur le morceau à charger.

Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

11.2 Disk Save (sauvegarder des données sur disque)

Dans ce manuel et lors de la conception de l'EM-2000, nous avons essayé de faire une distinction entre *sauvegarder* (save) et *enregistrer* (write). Le terme *write* décrit toute action qui permet de sauvegarder des réglages en mémoire interne tandis que *Save* décrit la copie de réglages de mémoires internes sur disque.

Save User Style

Page Master [F5] (Disk)→[F2] (Save)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez USR STL)



Utilisez cette fonction pour sauvegarder un style utilisateur nouvellement programmé ou édité sur disquette. Vous devriez prendre l'habitude de sauvegarder le fruit de vos efforts aussi souvent que possible. En fait, nous avons décidé d'inclure une fonction de saut direct aux pages User Style qui vous permet de bondir à cette page-ci dès que vous sentez qu'il est temps de sauvegarder vos données User Style. La fonction "User" vous permet de revenir au mode User Style sans devoir d'abord quitter le mode Disk, puis sélectionner le mode User Style, etc.

Device: Permet de sélectionner le support sur lequel vous voulez sauvegarder vos données. Une pression sur [M.DRUMS] sous l'écran affiche la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage voulu. Voyez page 10 pour en savoir plus.

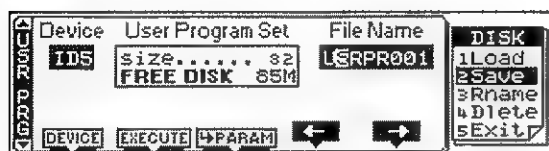
Execute: Appuyez sur [M.BASS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et sauvegarder vos données sur disque.

➡ **USRSTL:** Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour revenir au mode User Style.

File Name: Utilisez les boutons [UPPER2] sous l'écran ainsi que [UPPER1] pour placer le curseur et [LOWER/NUMBER] ou [UPPER/VARIATION] pour choisir un caractère pour cette position. Vous pouvez également vous servir du pavé TONE/USER PROGRAM pour entrer des noms (voyez page 25 dans la Première approche).

Save User Program Set

Page Master [F5] (Disk)→[F2] (Save)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez USR PRG)



Cette fonction vous permet de sauvegarder les 192 programmes utilisateur sous forme de set. La valeur Size indique la capacité nécessaire pour sauvegarder le User Program Set sur disque tandis que Free Disk vous indique la mémoire disponible sur le disque.

Device: Permet de sélectionner le support sur lequel vous voulez sauvegarder vos données. Une pression sur [M.DRUMS] sous l'écran affiche la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage voulu. Voyez page 10 pour en savoir plus.

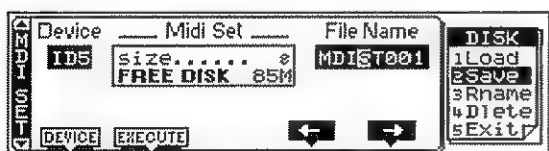
➔**PARAM:** Une pression sur [LOWER1] sous l'écran affiche la page Parameter où vous pouvez aussi entrer un nom pour le User Program Set. Si vous avez sélectionné cette page à partir de la page Param\Name\Set (voyez page 53 dans la Première approche), ce bouton vous y ramène.

File Name: Voyez page 75.

Execute: Appuyez sur [M.BASS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et sauvegarder vos données sur disque.

Save MIDI Set

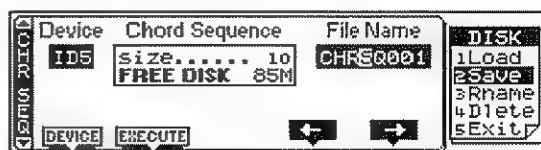
Page Master [F5] (Disk)→[F2] (Save)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez MDI SET)



Cette fonction vous permet de sauvegarder les 8 MIDI Sets sous forme de groupe (appelé MIDI Set aussi: il s'agit donc ici d'un "set" de huit MIDI Sets). La valeur Size indique la capacité nécessaire pour sauvegarder le set MIDI sur disquette tandis que Free Disk vous indique la mémoire disponible sur le disque. Voyez aussi "Sauvegarde de MIDI Sets sur disque" à la page 102 de la Première approche.

Save Chord Sequence

Page Master [F5] (Disk)→[F2] (Save)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez CHR SEQ)



Cette fonction vous permet de sauvegarder la séquence d'accords (Chord Sequence) se trouvant dans la mémoire interne sur disquette. La valeur Size indique la capacité nécessaire pour sauvegarder la séquence d'accords sur disquette tandis que Free Disk vous indique la mémoire disponible sur disque.

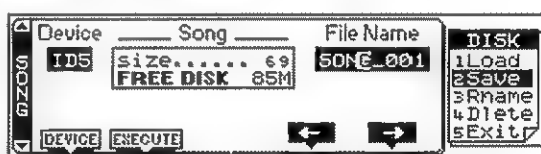
File Name: Utilisez les boutons [UPPER2] sous l'écran ainsi que [UPPER1] pour placer le curseur et [LOWER/NUMBER] ou [UPPER/VARIATION] pour choisir un caractère pour cette position. Vous pouvez également vous servir du pavé TONE/USER PROGRAM pour entrer des noms (voyez page 25 dans la Première approche).

Device: Permet de sélectionner le support sur lequel vous voulez sauvegarder vos données. Une pression sur [M.DRUMS] sous l'écran affiche la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage voulu. Voyez page 10 pour en savoir plus.

Execute: Appuyez sur [M.BASS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et sauvegarder vos données sur disque.

Save Song

Page Master [F5] (Disk)→[F2] (Save)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez SONG)

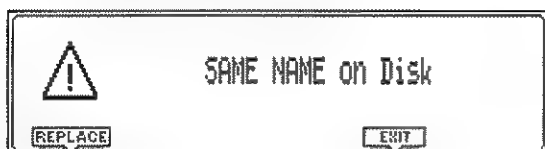


Cette page vous permet de sauvegarder le morceau se trouvant actuellement dans la mémoire de morceau RAM de l'EM-2000. Voyez page 58 dans la Première approche pour en savoir plus.

11.3 Rename

La fonction Rename vous permet de modifier le nom d'un fichier sur le disque inséré dans le lecteur de l'EM-2000. Notez que le fichier sélectionné ne peut pas avoir le même nom qu'un autre fichier sur le même disque.

Si vous essayez de donner un nom déjà attribué, l'écran affiche ce message et vous propose soit d'effacer le fichier existant soit de changer le nom:



Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran (REPLACE) pour effacer l'ancien fichier et le remplacer par le nouveau ou sur [UPPER2] sous l'écran (Exit) pour attribuer un autre nom au fichier sélectionné.

Rename Style

Page Master [F5] (Disk)→[F3] (Rname)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez STYLE)



La première page Rename User Style sert à sélectionner le style utilisateur du disque à renommer. Après l'avoir sélectionné, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Proceed) pour passer à la deuxième page.

Device: Permet de sélectionner le support qui contient le fichier à renommer. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage. Voyez page 10 pour en savoir plus.

Style Name et File Name



Le Style Name (nom de style) est le nom "à usage interne" de l'EM-2000. Ce n'est pas le nom "officiel" du style en question (c.-à-d. le nom qui servira à identifier les fichiers sur disque). Le Style Name est en fait un simple paramètre style utilisateur situé sur cette page d'écran. Toute page comportant une fenêtre Style Name affichera le nom choisi ici.

Où est la différence? Le *File Name* (nom de fichier) est un paramètre MS-DOS® ce qui signifie que vous ne pouvez utiliser que des majuscules. Cela peut poser des problèmes de lecture dans certains cas. Par contre, comme le *Style Name* fait partie des paramètres style utilisateur, vous pouvez également utiliser des minuscules. Prenez donc le temps nécessaire pour entrer les deux types de nom.

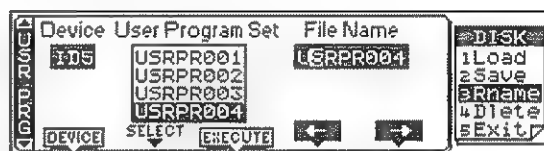
Remarque: Bien que ce soit possible, n'assignez jamais des noms différents aux paramètres Style Name et File Name! Rien de plus déroutant!

File Name: Voyez page 75 pour en savoir plus.

Execute: Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour sauvegarder le nouveau nom sur disque.

Rename User Program Set, MIDI Set, Chord Sequence

Page Master [F5] (Disk)→[F3] (Rname), [PAGE] ▲▼



A part le fait que les fonctions suivantes s'appliquent à différents types de fichiers, elles sont identiques et nous les traiteront donc ensemble. Sélectionnez la bonne page au moyen des boutons [PAGE] ▲▼: USR PRG (User Program Sets), MDI SET (MIDI Set) ou CHR SEQ (Chord Sequence).

Utilisez cette page pour changer le nom de ces types de fichiers sur disque.

Remarque: Vous pouvez aussi renommer votre User Program Set en mode Parameter (voyez page 53 dans la Première approche).

Device: Permet de sélectionner le support qui contient le fichier à renommer. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage. Voyez page 10 pour en savoir plus.

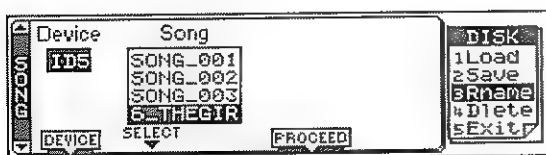
Select: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le fichier à renommer.

File Name: Utilisez les boutons [UPPER2] sous l'écran ainsi que [UPPER1] pour placer le curseur et [LOWER/NUMBER] ou [UPPER/VARIATION] pour choisir un caractère pour cette position. Vous pouvez également vous servir du pavé TONE/USER PROGRAM pour entrer des noms (voyez page 25 dans la Première approche).

Execute: Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour sauvegarder le nouveau nom sur disque.

Rename Song

Page Master [F5] (Disk)→[F3] (Rname), [PAGE] ▲▼ (sélectionnez SONG)

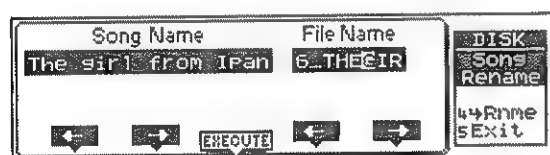


Les deux pages suivantes vous permettent d'assigner un nom différent à un morceau (Song) sur disque.

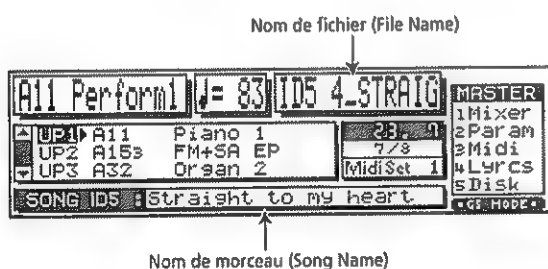
Select: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le fichier à renommer.

Device: Permet de sélectionner le support qui contient le fichier à renommer. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage. Voyez page 10 pour en savoir plus.

Proceed: Après avoir choisi le fichier dont vous voulez changer le nom, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour passer à la deuxième page:



Une fois de plus, vous pouvez entrer deux noms. Voyez page 76 pour en connaître la différence. A la différence du paramètre File Name d'un User Style, le File Name d'un morceau apparaît à l'écran:

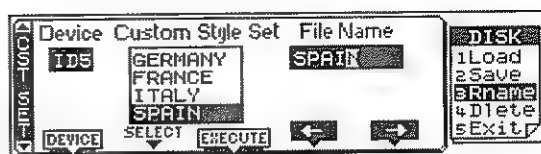


File Name: Utilisez les boutons [UPPER2] sous l'écran ainsi que [UPPER1] pour placer le curseur et [LOWER/NUMBER] ou [UPPER/VARIATION] pour choisir un caractère pour cette position. Vous pouvez également vous servir du pavé TONE/USER PROGRAM pour entrer des noms (voyez page 25 dans la Première approche).

Execute: Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour sauvegarder le nouveau nom sur disque.

Rename Custom Style Set

Page Master [F5] (Disk)→[F3] (Rname), [PAGE] ▲▼ (CST SET)



Utilisez cette fonction pour renommer un Custom Style Set sur le disque choisi. Voyez page 78 pour en savoir davantage sur les Custom Style Sets.

Device: Permet de sélectionner le support qui contient le fichier à renommer. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage. Voyez page 10 pour en savoir plus.

Select: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le fichier à renommer.

File Name: Utilisez les boutons [UPPER2] sous l'écran ainsi que [UPPER1] pour placer le curseur et [LOWER/NUMBER] ou [UPPER/VARIATION] pour choisir un caractère pour cette position. Vous pouvez également vous servir du pavé TONE/USER PROGRAM pour entrer des noms (voyez page 25 dans la Première approche).

Execute: Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour sauvegarder le nouveau nom sur disque.

11.4 Delete

Page Master [F5] (Disk)→[F4] (Delete), [PAGE] ▲▼



La fonction Delete vous permet de supprimer le fichier sélectionné. Veillez à choisir le bon type de fichier avec [PAGE] ▲▼ et le bon fichier avec [BASS/BANK] avant d'appuyer sur [UPPER1] sous l'écran (Execute). Notez aussi que les User Program Sets et MIDI Sets contiennent 192 ou 8 réglages différents, ce qui signifie que vous pouvez perdre beaucoup de données en cas d'erreur.

Type de fichier	Signification
Style	Un style utilisateur
USR PRG	User Program Set (192 programmes utilisateur)
MDI SET	Groupe de MIDI Sets (8 MIDI Sets)
CHR SEQ	Une séquence d'accords
SONG	Un morceau
SNG SET	Un groupe de morceaux (données Set uniq)
CST SET	Custom Style Set (données Set uniq ; voir plus bas)

Device: Permet de sélectionner le disque qui contient le fichier à effacer. Voyez page 10 pour en savoir plus.

Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour effacer le fichier.

11.5 Custom Style Sets

À la page 19 dans la Première approche nous vous avons montré comment sélectionner des styles musicaux venant des banques Custom (C11~C28). Les Custom Sets sont les descendants des User Style Sets utilisés sur le G-800, RA-800 et G-600. Ils comportent toutefois deux différences de taille: il y a 16 mémoires Custom Style et (à la différence du G-800 et du RA-800), le contenu de ces mémoires ne peut être effacé qu'intentionnellement. Autrement dit, les styles résidant dans ces mémoires ne sont pas effacés lorsque vous coupez l'alimentation de l'EM-2000.

Programmation de Custom Sets

Bien que le disque Zip fourni contienne déjà quelques Custom Sets, vous pouvez programmer vos propres Sets. Vous ne pouvez programmer des Custom Sets que sur le CURRENT DEVICE (support actif). Veillez donc à sélectionner celui qu'il vous faut avant de commencer la programmation (voyez "Device" à la page 10). À l'instar des Song Sets (voyez plus bas), les Custom Sets ne contiennent que des références à des styles se trouvant sur le même disque et non les données de style. En d'autres termes:

- Les Custom Sets ne font que renvoyer à des styles musicaux se trouvant sur le même disque.
- Si vous effacez un style musical auquel un Custom Set fait référence (voyez "(Disk List) Delete" à la page 12 et "Delete" à la page 78), le Set ne sera plus complet ce qui peut entraîner des surprises lorsqu'un tel Set est transféré dans les mémoires Custom Style.

Remarque: N'oubliez pas de charger le Set programmé dans les mémoires Custom Style de l'EM-2000 (voyez plus bas). La programmation d'un Custom Set ne copie pas automatiquement les styles choisis dans ces mémoires.

Page Master [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F1] (CstSt)



KBytes Free: Vous indique la capacité résiduelle sur le disque Zip.

Custom Set: Utilisez la commande [ACCOMP/ GROUP] pour sélectionner un Custom Set qui peut ensuite être édité en se voyant attribuer d'autres Styles à des positions données (voyez plus bas).

New: Appuyez sur le [M.DRUMS] sous l'écran (New) pour créer un nouveau Style Set. Il sera temporairement appelé ***New***, mais vous pouvez en changer le nom à la deuxième page.

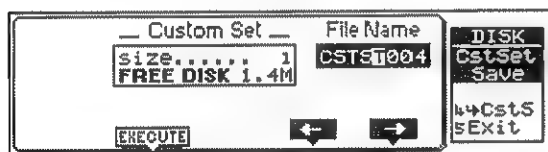
Position (1~16): La Position renvoie à la mémoire dans laquelle le style en question sera copié lorsque vous chargez ce Custom Style Set. Autrement dit, Position 1= C11, 2= C12 (etc.). Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner la position.

Disk Style (styles sur le disque actif uniquement): Vous permet d'assigner un style utilisateur à la position choisie. Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour assigner un style (de disque) à la position choisie.

Si vous n'assignez pas de styles à toutes les positions, les mémoires Custom se trouvant après la dernière position ayant reçu un style contiennent le même style que celui assigné en dernier lieu. Exemple: Si vous assignez des styles aux positions 1~8 (aux mémoires C11~C18), les mémoires Custom Style C21~C28 auront le même style que la mémoire C18 lorsque ce Custom Set est chargé.

Cancel: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour annuler la programmation ou l'édition du Custom Set.

Save: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour passer à la page Cst Set Save:

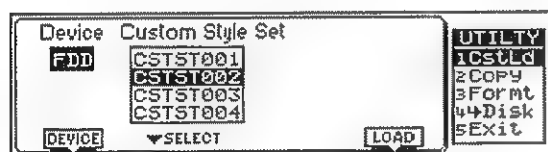


File Name: Voyez page 75 pour en savoir plus.

Execute: Appuyez sur [M.BASS] sous l'écran pour sauvegarder le Custom Set sur disque.

Charger un Custom Set dans les mémoires Custom

Page Master [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F3] (Utlty)→[F1] (CstLd)

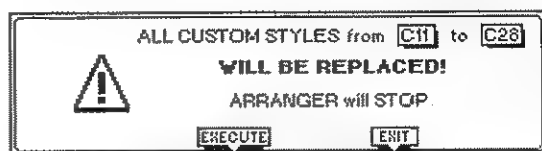


Après avoir programmé votre Custom Set ou modifié le contenu des mémoires Custom Style de l'EM-2000 (C11~C28), vous pouvez transférer le Custom Style Set voulu dans ces mémoires. Sachez que les mémoires Custom Style ne peuvent être effacées qu'en tant que groupe (les 16 mémoires sont donc concernées).

Device: Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le support qui contient les données que vous désirez charger. Vous affichez ainsi la page Device (voyez page 10).

Select: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le Custom Set à transférer dans les mémoires Custom Style.

Load: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour charger le Custom Style Set. Comme cette opération efface les styles résidant actuellement dans les mémoires Custom Style de l'EM-2000, vous devez confirmer cette commande:



Appuyez sur [M.BASS] pour poursuivre et charger les nouveaux styles ou sur [UPPER2] sous l'écran si vous avez changé d'avis.

11.6 Song Set

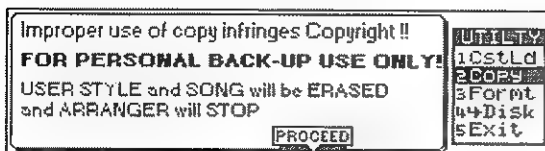
Les Song Sets ne contiennent que des références à des morceaux se trouvant sur la même disquette. Les Song Sets vous permettent de programmer la séquence de reproduction d'un nombre programmable de morceaux. Combinés avec "Song Set Play" à la page 15, les Song Sets peuvent soit satisfaire le public pendant que vous faites une pause, soit vous aider pendant votre jeu en vous offrant un accompagnement de fichiers standard MIDI. Voyez "Song Sets" à la page 14 pour en savoir plus.

11.7 Fonctions Copy

Song Copy (File Copy)

Page Master [F5] (Disk) → [SHIFT] + [F3] (Utility) → [F2] (Copy)

Lorsque vous sélectionnez la fonction Copy, l'EM-2000 vous rappelle ce que vous savez déjà mais que vous risquez parfois d'oublier:

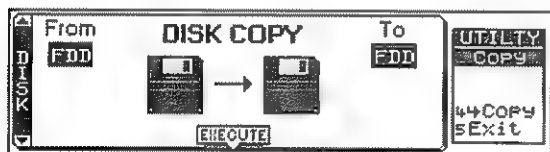


Vous pouvez copier des morceaux venant de fichiers standard MIDI disponibles dans le commerce à condition que vous gardiez la copie (comme copie de secours). Il vous est absolument interdit de donner des copies de matériel protégé par un droit d'auteur à vos amis.

Un autre message important à cette page vous apprend que la fonction Song Copy a besoin de toute la mémoire RAM disponible (c.-à-d. aussi la mémoire de style RAM D88).

N'oubliez pas que la sélection de la fonction Song Copy (que vous n'avez pas encore opérée) efface le style utilisateur de la mémoire interne. Sauvegardez-le sur disque avant de continuer (voyez page 74).

Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour continuer:



Il faut maintenant sélectionner la fonction Song Copy. Appuyez sur [PAGE] ▲▼ pour afficher cette page-ci:



From: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Device où vous pouvez sélectionner le support qui contient le morceau à copier. Voyez aussi "Device" à la page 10.

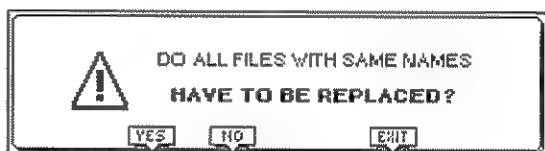
Select: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le morceau (sur disque) à copier sur un autre disque. Si vous ne trouvez pas le morceau voulu, assurez-vous que le bon disque est inséré et sélectionné. Voyez aussi Mark si vous voulez sélectionner plusieurs morceaux en une fois.

All On: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour sélectionner tous les morceaux. C'est utile pour faire une copie de tous les morceaux d'un disque.

To: Utilisez la commande [UPPER/ VARIATION] pour sélectionner le support vers lequel vous voulez copier le(s) morceau(x) choisi(s). Vous ne pouvez choisir qu'un support auquel l'EM-2000 a accès ("monté"). La fonction Scan de la page Device (voyez page 10) vous permet de monter le support voulu si nécessaire.

Mark: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour "marquer" (sélectionner pour la copie) le fichier indiqué par le curseur. Vous pouvez marquer plusieurs fichiers.

Execute: Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour confirmer votre choix et poursuivre. L'écran prend cet aspect:

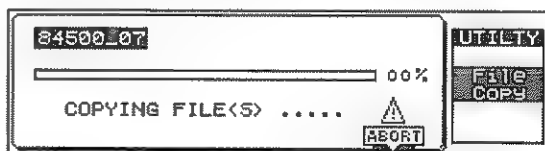


Appuyez sur [M.BASS] (YES) si vous acceptez d'effacer un morceau ayant le même nom de fichier sur le disque de destination. Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran (NO) si vous renoncez à copier les fichiers homonymes du disque source (dans ce cas, seuls les fichiers ayant des noms "originaux" seront copiés). Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (EXIT) pour annuler l'opération de copie.

Voyez aussi "Fonctions Copy" à la page 104 de la Première approche: vous y trouverez des exemples d'utilisation des fonctions Copy.

Copie d'une disquette ou d'un support SCSI vers SCSI

Si, à la page ci-dessus, vous appuyez sur [M.BASS] (YES) ou [LOWER1] (NO), l'écran prend cet aspect:

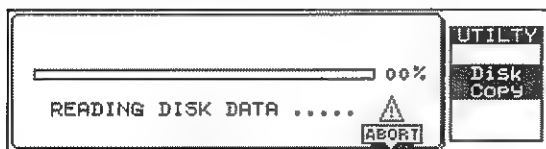


Les fichiers sélectionnés sont copiés puis l'écran annonce la fin de l'opération:

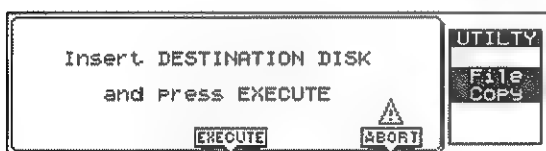


Copie d'une disquette sur une autre

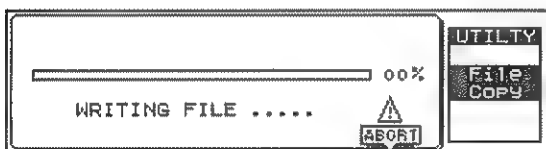
Vous pouvez aussi copier des fichiers Song d'une disquette sur une autre. Cela exige que vous insériez et retiriez les disquette source et de destination plusieurs fois. Si vous appuyez sur [M BASS] (YES) ou [LOWER1] (NO) à la page "Do all files with the same ...", l'EM-2000 copie le fichier Song dans sa mémoire interne. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Abort) si vous renoncez à copier le morceau.



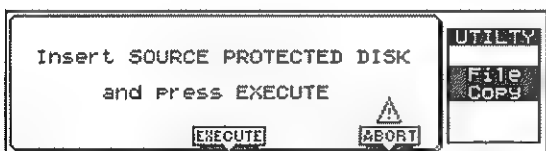
Une fois la première partie des données Song (ou le morceau entier) copiée, l'écran vous demande d'insérer la disquette sur laquelle vous désirez copier le Song (la disquette de destination):



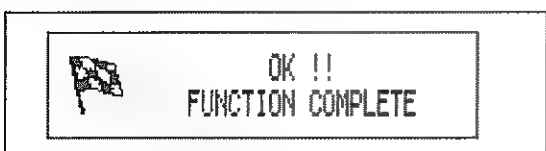
Ejectez la disquette source et appuyez sur [LOWER1] sous l'écran après avoir inséré la disquette. Pour confirmer que tout va bien, l'écran annonce que l'opération de copie est en cours:



Si l'EM-2000 est incapable de charger toutes les données du morceau en une fois, il vous demande d'insérer une fois de plus la disquette Source (soit la disquette contenant le morceau que vous copiez) dans le lecteur.



Suivez les instructions apparaissant à l'écran jusqu'à ce que le message suivant apparaisse pour vous dire que le fichier a été copié sans problème:



Copier d'autres types de fichiers

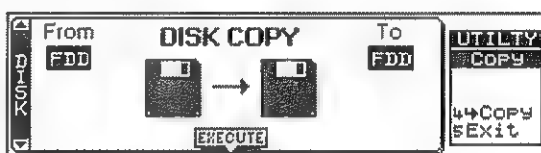
Vous pouvez aussi copier d'autres types de fichiers, soit individuellement, soit en groupe (voire tous: All).

- Styles (STYLE),
- Sets de programmes utilisateur (USR PRG),
- MIDI Sets (MDI SET),
- Séquences d'accords (CHR SEQ),
- Custom Style Sets (CST SET),
- Song Sets (SNG SET).

Si ce n'est que vous devez sélectionner le type de fichier voulu avec les boutons [PAGE] ▲▼, la procédure est exactement semblable que pour la copie de morceaux. Veuillez voir plus haut pour en savoir plus.

Disk Copy

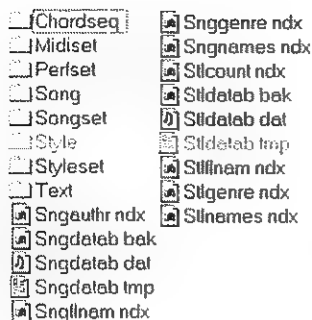
Page Master [F5] (Disk) → [SHIFT] + [F3] (Utility) → [F2] (Copy),
[PAGE] ▲▼ (DISK)



La fonction Disk Copy ressemble à la fonction Song Copy. Cette fois, cependant, vous avez la possibilité de copier une disquette entière sur une autre disquette. L'avertissement préalable concernant les droits d'auteur est le même que pour Song Copy (voyez page 80) – et, une fois de plus, la mémoire RAM interne sera effacée pour servir de mémoire tampon.

Cette fonction ne vous permet pas de faire des copies de disquette sur un support SCSI ou de support SCSI à support SCSI. Utilisez l'option *All On* aux pages File Copy (voyez page 80) pour sélectionner tous les fichiers du type sélectionné et faire des copies sur des supports SCSI. Vous pourriez aussi copier des disques Zip et autres sur un ordinateur compatible PC (avec l'utilitaire de Iomega Copy Machine™, par exemple), nous ne pouvons pas garantir que toutes les informations (Database, etc.) seront transférées correctement sur le disque de destination. C'est pourquoi nous vous recommandons de vous en tenir aux fonctions File Copy. Elles prennent peut-être plus de temps mais au moins elles vous permettent de sauvegarder tous les morceaux sur un Zip pour morceaux, tous les styles sur un Zip pour styles, etc.

Au cas où vous aimeriez savoir à quoi ressemble la structure des données sur un disque EM-2000 (Zip, Jaz, etc.), la voici (impression d'écran prise avec l'Explorateur sous Windows™ 95):



Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran (Execute) pour lancer la fonction Disk Copy. Si ce n'est que la copie d'une disquette entière prend un peu plus de temps que la copie d'un morceau, les opérations sont identiques à celles de Song Copy de disquette sur disquette (voyez page 81).

11.8 Format Device

Page Master [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F3] (Utlty)→[F3] (Format)

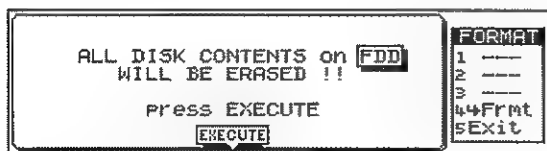


Cette fonction vous permet de formater le disque se trouvant dans le lecteur sélectionné. Nous vous conseillons également de formater les disquettes formatées pour MS-DOS® car cela accélère l'accès au disque. Tous les autres disques doivent être formatés par l'EM-2000 pour être utilisables. A cet effet, l'EM-2000 offre deux options de formatage (voyez plus loin).

1. Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner le lecteur qui contient le disque (Device) à formater.
2. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran (Proceed).

Formater une disquette (FDD)

Si vous avez choisi FDD, l'affichage suivant apparaît:

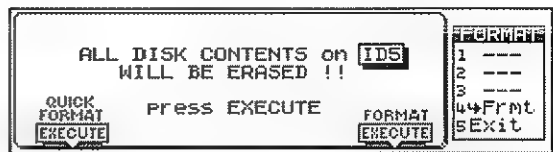


3. Si vous êtes sûr(e) de ne plus avoir besoin des données se trouvant éventuellement sur la disquette, appuyez sur [LOWER1] sous l'écran (Execute).

Remarque: A cette page, la seule façon d'annuler l'opération sans formater consiste à appuyer sur [F5] (Exit). Vous retournez alors à la page Master.

Formater un support SCSI ou un disque Zip (IDx)

Si vous avez choisi un support SCSI (IDx) en (1), l'affichage suivant apparaît:



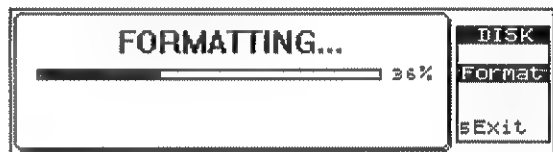
4. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran (Quick Format) ou [UPPER1] sous l'écran (Format).

Quick Format: Sélectionnez cette option pour des disques préformatés MS-DOS qui doivent seulement être préparés à un usage sur EM-2000. Quick Format est nettement plus rapide que Format.

Format: Choisissez cette option pour des disques utilisées sur un autre appareil au préalable. Cette opération de formatage est nettement plus longue que Quick Format; réservez-la donc pour les disques Zip ou autres qui sont devenus considérablement plus lents ou qui n'ont jamais été utilisés sur l'EM-2000.

Remarque: A cette page, la seule façon d'annuler l'opération sans formater consiste à appuyer sur [F5] (Exit). Vous retournez alors à la page Master.

Durant le formatage, le message suivant apparaît:

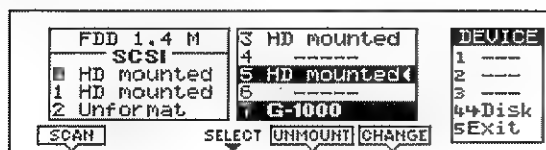


Lorsque votre disquette est prête, l'écran vous signale que l'opération de formatage est terminée:



11.9 Device & Unmount

Page Master [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F4] (Dvice)



La fonction Device vous permet de scanner le bus SCSI afin d'y repérer les lecteurs mis sous tension après l'EM-2000. Seuls les appareils repérés peuvent être sélectionnés lorsque vous en avez la possibilité.

Utilisez la fonction Unmount ([UPPER2] sous l'écran) si vous souhaitez éjecter votre disque Zip. Vous ne pouvez pas éjecter un disque Zip si vous ne l'avez pas "démonté" au préalable (le bouton EJECT du lecteur ne fonctionnera pas). Ne forcez jamais le disque Zip pour l'extraire du lecteur; n'avez pas non plus recours à la fonction d'éjection d'urgence (le fameux trombone déplié recommandé par les manuels des divers lecteurs). Voyez "Device" à la page 10 pour en savoir davantage sur les fonctions Scan, Select, Change et Unmount.

11.10. Fiche technique

EM-2000 Creative Keyboard

Clavier

61 touches, sensibles au toucher avec Aftertouch

Contrôleurs

Contrôleur D Beam, levier Pitch Bender/Modulation, deux pads assignables, cinq commandes, commutateur MIDI A/B

Générateur de sons

Conforme aux normes General MIDI System Level 1 (GM) et GS

Nombre de Tones

1161 + 43 Drum Sets (dont un Oriental Set)

Polyphonie maximum

64 voix

Parts multitimbraux

32

Styles musicaux

128 en ROM (y compris les Variations), 8 Parts/pistes; 16 styles musicaux en Flash ROM (le contenu dépend du pays où l'EM-2000 est distribué)

Styles utilisateur

111 (sur disque Zip) directement accessibles via Disk Link, 441 styles sur disque Zip

Résolution des styles musicaux

120 pas par noie

Programmes utilisateur

192

MIDI Sets

8

Séquenceur

16 pistes, fonctions d'édition

Effets

Reverb (8 types), Chorus (8 types), Delay (10 types), égalisation paramétrique, effets d'insertion (EFX, 89 types)

Lecteur de disquettes

2DD/2HD, enregistrement/reproduction SMF. Chargement/sauvegarde de données pour styles utilisateur, Custom Style Sets, User Program Sets, MIDI Sets, séquences d'accords

Lecteur Zip

Chargement/sauvegarde, enregistrement/reproduction. Mêmes fichiers que sur disquette.

Ecran

156 x 48mm, graphique à cristaux liquides, rétro-éclairé

Connexions

MIDI (In, Out, Thru), entrée stéréo (R, L/Mono), sortie stéréo (R, L/Mono), Sustain Footswitch, prise Foot Pedal, prise Foot Switch, prise Foot Controller (FC-7), Phones, SCSI, AC in

Amplification

Stéréo 20 + 20 W, avec système Bass Reflex à deux voies

Dimensions

1176 (L) x 412 (P) x 165 (H) mm

Poids

17kg

Accessoires

Disque Zip avec 441 styles musicaux supplémentaires et 306 fichiers standard MIDI (SMF), pupitre métallique, cordon d'alimentation

Options

- PK-5 Dynamic MIDI Pedal
- FC-7 Foot Controller
- Disquettes des séries MSA/MSD/MSE (Roland & tiers)
- Casque RH-20/80/120
- DP-2 Pedal switch, DP-6 Pedal switch (de type piano), FS-5U Foot Switch
- EV-5 Expression pedal. BOSS FV-300L Foot Volume/Expression Pedal
- Amplificateurs pour clavier KC-100/300/500

Remarque: Ces caractéristiques sont susceptibles d'être modifiées sans avis préalable

Remarque: Iomega® est une marque déposée. Zip™ and JAZ™ sont des marques commerciales de Iomega Corporation. Toutes les autres marques citées dans ce manuel sont la propriété de leurs détenteurs respectifs

Remarque: Le D Beam est fabriqué sous licence de Interactive Light, Inc

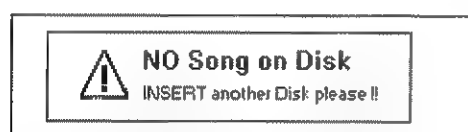
12. Messages d'écran

Il peut arriver que vous rencontriez un message que vous ne comprenez pas. Voici donc une liste de tous les messages que vous êtes susceptible de voir à un moment ou un autre.

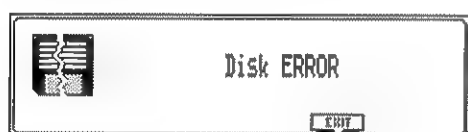
Messages relatifs aux fonctions Recorder ou Disk



Le fichier standard MIDI contient plus de 17 pistes, ce qui n'est pas acceptable pour le Format 1 Standard MIDI Files. Le Recorder ne peut pas le reproduire.



Le disque que vous avez inséré dans le lecteur ne contient pas de fichiers Song. Enlevez-le et insérez un disque qui contient des fichiers Recorder Song.



Le disque inséré ne peut pas être lu ou ne permet pas de sauvegarder des données. Retirez-le et insérez-en un autre.



Vous essayez d'utiliser une fonction Disk alors que le lecteur est vide. Insérez une disque.



Vous essayez de sauvegarder des données ou de formater une disquette dont le volet de protection est fermé. Retirez la disquette, ouvrez le volet de protection, et appuyez sur le [M DRUMS] sous l'écran (Retry). Si vous ne voulez pas sauvegarder les données sur cette disquette, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Abort).



Ce message a la même signification que le précédent mais vous devez appuyer sur [UPPER2] sous l'écran (Exit) pour le faire disparaître.



La disquette dont vous voulez copier les données n'est pas protégée. Retirez la disquette et fermez son volet de protection.



Le disque inséré dans le lecteur n'est pas formaté. Si vous désirez le formater, appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran (Format). Sinon, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Exit).



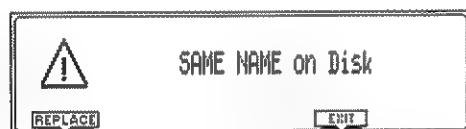
Le disque inséré est formaté et pourtant l'EM-2000 ne peut pas en lire le format. Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Exit) et retirez le disque du lecteur. Si vous êtes sûr de ne plus avoir besoin des données qu'il contient, formatez-le avec la fonction Format (voyez page 82).



Vous essayez d'exécuter une fonction Disk alors que le Recorder est en train de reproduire un morceau (ou vice versa). C'est impossible.



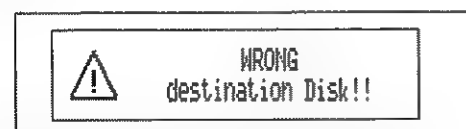
Ces deux messages signifient que vous ne pouvez plus sauvegarder de données sur ce disque. Le premier message signifie que la capacité du disque n'est pas suffisante pour accepter le fichier que vous voulez sauvegarder et le deuxième vous indique que le nombre maximum de fichiers accepté par le système de gestion de disquette MS-DOS® (et EM-2000) serait dépassé si vous sauvegardiez le fichier actuel sur le disque. Dans les deux cas, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Exit).



Le nom que vous avez attribué au fichier que vous allez sauvegarder ou renommer existe déjà sur le disque. Si possible (premier message), appuyez sur le [M.DRUMS] sous l'écran pour effacer le fichier qui porte le même nom ou sur [UPPER2] sous l'écran (Exit) pour attribuer un autre nom au nouveau fichier. Dans le deuxième cas, le message disparaîtra après quelques secondes.



Le disque inséré après avoir retiré le disque de destination (durant Song ou Disk Copy) n'est pas celui que vous aviez inséré la première fois. Insérez le bon disque.



Le disque inséré après avoir retiré le disque source (durant Song ou Disk Copy) n'est pas celui que vous aviez inséré lors de la première instruction Insert Destination Disk. Insérez donc le bon disque.

Messages relatifs à la fonction User Style



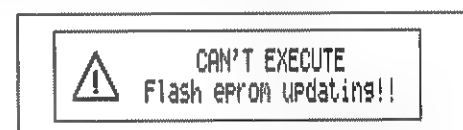
Le style utilisateur que vous essayez de charger n'est pas un style utilisateur MSA, MSD ou MSE et ne peut donc pas être chargé.



Le programme utilisateur sélectionné n'a pas trouvé le style utilisateur dont le nom apparaît sur la ligne supérieure. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour réessayer de lire le disque ou sur [UPPER2] sous l'écran (Exit) pour y renoncer.

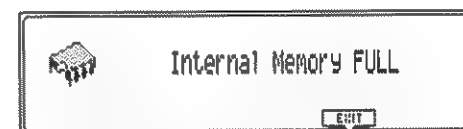


Vous essayez de charger un style utilisateur dans la mémoire de style RAM D88 alors que le style résidant dans cette mémoire est utilisé. C'est impossible.



Vous essayez de sélectionner un style musical durant le transfert d'un Custom Style Set sur l'EM-2000 (voyez page 79). C'est impossible.

Messages généraux



La mémoire interne est pleine: vous ne pouvez donc plus poursuivre l'édition de votre morceau ou style musical.



La nouvelle version du système d'exploitation n'a pas été chargée correctement. Veuillez demander à votre revendeur Roland ou à un SAV agréé de charger un nouveau système d'exploitation dans la mémoire de votre EM-2000.

13. Tones, Drum Sets, Music Styles, EFX

13.1 EM-2000 Tone Map (banques A & B)

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.
PIANO						A25	013	000	003	Marimba	1	A36	022	000	003	Accordion Fr	1
A11	001	000	003	Piano 1	1 V-SW	A251	008	003	003	Marimba w	1	A361	008	003	003	Accordion It	1
A111	008	003	003	Piano 1w	1 V-SW	A252	016	003	003	Barafon	1	A362	009	003	003	Dist Accord	2
A112	016	003	003	European Pf	1	A253	017	003	003	Barafon 2	1	A363	016	003	003	Cho Accord	2
A113	024	003	003	Piano + Str	2	A254	024	003	003	Log drum	1	A364	024	003	003	Hard Accord	2
A114	126	003	003	+Piano 2	1	A255	126	003	003	+12-strGt	2	A365	025	003	003	Soft Accord	2
A115	127	003	003	+Acou Piano1	1	A256	127	003	003	+Pipe Org 1	2	A366	126	003	003	+Slap Bass 2	1
A12	002	000	003	Piano 2	2	A26	014	000	003	Xylophone	1	A367	127	003	003	+Clavi 3	1
A121	008	003	003	Piano 2w	2	A261	126	003	003	+Funk Gt	1	A37	023	000	003	Harmonica	1
A122	016	003	003	Dance Piano	2	A262	127	003	003	+Pipe Org 2	2	A371	001	003	003	Harmonica 2	1
A123	126	003	003	+Piano 2	1	A27	015	000	003	Tubular-bell	1	A372	126	003	003	+Slap Bass 2	1
A124	127	003	003	+Acou Piano2	1	A271	008	003	003	Church Bell	1	A373	127	003	003	+Celesta 1	1
A13	003	000	003	Piano 3	2	A272	009	003	003	Carillon	1	A38	024	000	003	Bandoneon	2
A131	001	003	003	EG+Rhodes 1	2	A273	126	003	003	+Muted Gt.	1	A381	008	003	003	Bandoneon 2	2
A132	002	003	003	EG+Rhodes 2	2	A274	127	003	003	+Pipe Org3	2	A382	016	003	003	Bandoneon 3	2
A133	008	003	003	Piano 3w	2	A28	016	000	003	Santur	1	A383	126	003	003	+Fingered Bs	1
A134	126	003	003	+Piano 2	1	A281	001	003	003	Santur 2	2	A384	127	003	003	+Celesta 2	1
A135	127	003	003	+Acou Piano3	1	A282	008	003	003	Cimbalom	2	GUITAR					
A14	004	000	003	Honky-tonk	2	A283	016	003	003	Zither 1	1	A41	025	000	003	Nylon-strGt	2
A141	008	003	003	Honky-tonk 2	2	A284	017	003	003	Zither 2	2	A411	008	003	003	Ukulele	1
A142	126	003	003	+Honky-tonk	2	A285	024	003	003	Dulcimer	2	A412	016	003	003	Nylon Gt o	2
A143	127	003	003	+Elec Piano1	1	A286	126	003	003	+Slap Bass 1	1	A413	024	003	003	Velo Harmnix	1 V-SW
A15	005	000	003	E.Piano 1	1 V-SW	A287	127	003	003	+Accordion	2	A414	032	003	003	Nylon Gt.2	1 V-SW
A151	008	003	003	St Soft EP	2	ORGAN						A415	040	003	003	Lequint Gt.	1
A152	009	003	003	Cho E.Piano	2	A31	017	000	003	Organ 1	2	A416	126	003	003	+Fingered Bs	1
A153	010	003	003	SilentRhodes	2	A311	001	003	003	Organ 101	2	A417	127	003	003	+Syn Brass 1	2
A154	016	003	003	FM+SA EP	2	A312	008	003	003	Trem Organ	2	A42	026	000	003	Steel-strGt	1
A155	017	003	003	Dist E Piano	2	A313	009	003	003	Organ o	2	A421	008	003	003	12-str Gt	2
A156	024	003	003	Wurly	2	A314	016	003	003	60's Organ 1	1	A422	009	003	003	Nylon+Steel	2
A157	025	003	003	Hard Rhodes	2	A315	017	003	003	60's Organ 2	1	A423	016	003	003	Mandolin	2
A158	026	003	003	MellowRhodes	2	A316	018	003	003	60's Organ 3	1	A424	017	003	003	Mandolin 2	2
A159	126	003	003	+Piano 1	1	A317	019	003	003	Farf Organ	1	A425	018	003	003	MandolinTrem	2
A1510	127	003	003	+Elec Piano2	1	A318	024	003	003	Cheese Organ	1	A426	032	003	003	Steel Gt 2	1
A16	006	000	000	E Piano 2	2	A319	025	003	003	D-50 Organ	2	A427	126	003	003	+Picked Bass	1
A161	008	003	003	Detuned EP 2	2	A3110	026	003	003	JUNO Organ	2	A428	127	003	003	+Syn Brass 2	2
A162	016	003	003	St FM EP	2	A3111	027	003	003	Hybrid Organ	2	A43	027	000	003	Jazz Gt	1
A163	024	003	003	Hard FM EP	2	A3112	028	003	003	V5 Organ	2	A431	001	003	003	Mellow Gt.	2
A164	126	003	003	+Piano 2	1	A3113	029	003	003	Digi Church	2	A432	008	003	003	Pedal Steel	1
A165	127	003	003	+Elec Piano3	1	A3114	032	003	003	70's E.Organ	2	A433	126	003	003	+Picked Bass	1
A17	007	000	003	Harpichord	1	A3115	033	003	003	Even Bar	2	A434	127	003	003	+Syn Brass3	2
A171	001	003	003	Harpichord2	2	A3116	040	003	003	Organ Bass	1	A44	028	000	003	Clean Gt	1
A172	008	003	003	Coupled Hps	2	A3117	048	003	003	5th Organ	2	A441	001	003	003	Clean Half	1
A173	016	003	003	Harpis w	1	A3118	126	003	003	+Slap Bass 1	1	A442	002	003	003	Open Hard 1	2
A174	024	003	003	Harpis.o	2	A3119	127	003	003	+Harpis 1	1	A443	003	003	003	Open Hard 2	1
A175	032	003	003	Synth Harpsi	2	A32	018	000	003	Organ 2	2	A444	004	003	003	JC Clean Gt	1
A176	126	003	003	+Piano 2	1	A321	001	003	003	Jazz Organ	2	A445	008	003	003	Chorus Gt	2
A177	127	003	003	+Elec Piano4	1	A322	002	003	003	E.Organ 16+2	2	A446	009	003	003	JC Chorus Gt	2
A18	008	000	003	Clav.	1	A323	008	003	003	Chorus Or 2	2	A447	016	003	003	TC FrontPick	1
A181	008	003	003	Comp Clav.	1	A324	009	003	003	Octave Organ	2	A448	017	003	003	TC Rear Pick	1
A182	016	003	003	Reso Clav.	1	A325	032	003	003	Perc. Organ	2	A449	018	003	003	TC Clean ff	2
A183	024	003	003	Clav.o	2	A326	126	003	003	+Slap Bass 1	1	A4410	019	003	003	TC Clean 2 ^	2
A184	032	003	003	Analog Clav	2	A327	127	003	003	+Harpis 2	2	A4411	126	003	003	+Fretless Bs	1
A185	033	003	003	JP8 Clav 1	1	A33	019	000	003	Organ 3	2	A4412	127	003	003	+Syn Brass4	2
A186	035	003	003	JP8 Clav 2	1	A331	008	003	003	Rotary Org	1 V-SW	A45	029	000	003	Muted Gt	1
A187	126	003	003	+E.Piano 1	1	A332	016	003	003	Rotary Org S	1	A451	001	003	003	Muted Dis Gt	1
A188	127	003	003	+Honkytonk	2	A333	017	003	003	Rock Organ 1	2	A452	002	003	003	TC Muted Gt	2
CHROMATIC PERCUSSION						A334	018	003	003	Rock Organ 2	2	A453	008	003	003	Funk Pop	1
A21	009	000	003	Celesta	1	A335	024	003	003	Rotary Org.F	1	A454	016	003	003	Funk Gt.2	1 V-SW
A211	001	003	003	Pop Celesta	2	A336	126	003	003	+Slap Bass 1	1	A455	126	003	003	+Acoustic Bs	1
A212	126	003	003	+Detuned EP1	2	A337	127	003	003	+Harpis 3	1	A456	127	003	003	+Syn Bass 1	1
A213	127	003	003	+Elec Org 1	1	A34	020	000	003	Church Org 1	1	A46	030	000	003	Overdrive Gt	2
A22	010	000	003	Glockenspiel	1	A341	008	003	003	Church Org.2	2	A461	001	003	003	Overdrive 2	2
A221	126	003	003	+E.Piano 2	1	A342	016	003	003	Church Org 3	2	A462	002	003	003	Overdrive 3	2
A222	127	003	003	+Elec Org 2	2	A343	024	003	003	Organ Flute	1	A463	003	003	003	More Drive	2
A23	011	000	003	Music Box	1	A344	032	003	003	Trem.Flute	2	A464	008	003	003	LP OverDrvGt	2
A231	126	003	003	+Steel Gt	1	A345	033	003	003	Theater Org	2	A465	009	003	003	LP OverDrv ^	2
A232	127	003	003	+Elec Org 3	1	A346	126	003	003	+Slap Bass 2	1	A466	126	003	003	+Choir Aahs	1
A24	012	000	003	Vibraphone	1 V-SW	A347	127	003	003	+Clavi 1	1	A467	127	003	003	+Syn Bass 2	2
A241	001	003	003	Pop Vibe	2	A35	021	000	003	Reed Organ	1	A47	031	000	003	DistortionGt	2
A242	008	003	003	Vibraphone w	1 V-SW	A351	008	003	003	Wind Organ	2	A471	001	003	003	Dist Gt2 ^	2
A243	009	003	003	Vibraphones	2	A352	126	003	003	+Slap Bass 2	1	A472	002	003	003	Dazed Guitar	2
A244	126	003	003	+Steel Gt	1	A353	127	003	003	+Clavi 2	1	A473	003	003	003	Distortion ^	2
A245	127	003	003	+Elec Org 4	1							A474	004	003	003	Dist Fast ^	2

BASS						ORCHESTRA						BRASS						
GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.	
A47s	(031)	008	003	Feedback Gt.	2	A584	(040)	004	003	MG Bass	1	A72s	(050)	126	003	+Trombone	1	
A47e		009	003	Feedback Gt2	2	A58s		005	003	MG Oct Bass1	2	A72e		127	003	+Str Sect 2	1	
A47i		016	003	Power Guitar	2	A58e		006	003	MG Oct Bass2	2	A73.	051.	000	003	Syn.Strings1	2	
A47a		017	003	Power Gt 2	2	A587		007	003	MG Blip Bs ^	2	A73i		001	003	OB Strings	2	
A47s		018	003	5th Dist	2	A58a		008	003	Beef FM Bass	2	A73z		002	003	StackStrings	2	
A47io		024	003	Rock Rhythm	2	A58b		009	003	Dly Bass	2	A73s		003	003	JP Strings	2	
A47ii		025	003	Rock Rhythm2	2	A58io		010	003	X Wire Bass	2	A73a		008	003	Syn Strings3	2	
A47i2		126	003	+Choir Aahs	1	A58ii		011	003	WireStr Bass	2	A73s		009	003	Syn.Strings4	2	
A47i3		127	003	+Syn Bass3	2	A58i2		012	003	Blip Bass ^	2	A73e		016	003	High Strings	2	
A48	032	000	003	Gt Harmonics	1	A58i3		013	003	RubberBass 1	2	A73r		017	003	Hybrid Str	2	
A48i		008	003	Gt Feedback	1	A58i4		016	003	RubberBass 2	2	A73a		024	003	Tron Strings	2	
A48z		009	003	Gt Feedback2	2	A58i5		017	003	SH101 Bass 1	1	A73s		025	003	Noiz Strings	2	
A48s		016	003	Ac.Gt Harmnrx	1	A58i6		018	003	SH101 Bass 2	1	A73io		126	003	+Trombone	1	
A48a		024	003	E.Bass Harm	1	A58i7		019	003	Smooth Bass	2	A73ii		127	003	+Str Sect3	1	
A48s		126	003	+Choir Aahs	1	A58i8		020	003	SH101 Bass 3	1	A74.	052	000	003	Syn Strings2	2	
A48e		127	003	+Syn Bass4	1	A58i9		021	003	Spike Bass	1	A74i		001	003	Syn.Strings5	2	
						A58i20		022	003	House Bass ^	2	A74z		002	003	JUNO Strings	2	
						A58i21		023	003	KG Bass	2	A74s		008	003	Air Strings	2	
						A58i22		024	003	Sync Bass	2	A74e		126	003	+Trombone	1	
						A58i23		025	003	MG 5th Bass	2	A74s		127	003	+Pizzicato	1	
						A58i24		026	003	RND Bass	2	A75.	053	000	003	Choir Aahs	1	
						A58i25		027	003	WowMG Bass	2	A75i		008	003	St ChoirAahs	2	
						A58i26		028	003	Bubble Bass	2	A75z		009	003	Melited Choir	2	
						A58i27		126	003	+Organ 1	1	A75i		010	003	Church Choir	2	
						A58i28		127	003	+Funny Vox	1	A75s		016	003	Choir Hahs	1	
												A75s		024	003	Chorus Lahs	1	
												A75e		032	003	Chorus Aahs	2	
												A75r		033	003	Male Aah+Str	2	
												A75a		126	003	+Trombone	1	
												A75s		127	003	+Violin 1	1	
												A76.	054	000	003	Voice Oohs	1	
												A76i		008	003	Voice Dahs	1	
												A76z		126	003	+Trombone	1	
												A76i		127	003	+Violin 2	1	
												A77.	055	000	003	SynVox	1	
												A77i		008	003	Syn Voice	2	
												A77z		009	003	Silent Night	2	
												A77s		016	003	VP330 Choir	1	
												A77a		017	003	Vinyl Choir	2	
												A77s		126	003	+Alto Sax	1	
												A77e		127	003	+Cello 1	1	
												A78.	056	000	003	OrchestraHit	2	
												A78i		008	003	Impact Hit	2	
												A78z		009	003	Philly Hit	2	
												A78s		010	003	Double Hit	2	
												A78a		011	003	Perc Hit	1	
												A78s		012	003	Shock Wave	2	
												A78e		016	003	Lo Fi Rave	2	
												A78r		017	003	Techno Hit	1	
												A78a		018	003	Dist Hit	1	
												A78s		019	003	Bam Hit	1	
												A78io		020	003	Bit Hit	1	
												A78ii		021	003	Bim Hit	1	
												A78i2		022	003	Technorg Hit	1	
												A78i3		023	003	Rave Hit	2	
												A78i4		024	003	Strings Hit	2	
												A78i5		025	003	Stack Hit	2	
												A78i6		126	003	+Tenor Sax	1	
												A78i7		127	003	+Cello 2	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.							
A85	061	000	003	French Horns	1 V-SW	B224	(074)	008	003	Flute + Vln	2	B354	(085)	016	003	P5 Sync Lead	1							
A851		001	003	Fr Horn 2	2	B225		016	003	Tron Flute	1	B355		017	003	Fat SyncLead	2							
A852		002	003	Horn + Orche	2	B226		127	003	+Flute 2	1	B356		018	003	Rock Lead	2							
A853		003	003	Wide FrHrns	2	B23	075	000	003	Recorder	1	B357		019	003	5th DecaSync	2							
A854		008	003	F.Hrn Slow ^	1	B231		127	003	+Piccolo 1	1	B358		020	003	Dirty Sync	1							
A855		009	003	Dual Horns	2	B24	076	000	003	Pan Flute	2	B359		024	003	Juno Sub Osc	1							
A856		016	003	Synth Horn	2	B241		008	003	Kawala	2	B3510		127	003	+Oboe	1							
A857		024	003	F.Horn Rip	1	B242		016	003	Zampona	2	B36	086	000	003	Solo Vox	2							
A858		126	003	+Brass 2	2	B243		017	003	Zampona Atk	1	B361		008	003	Vox Lead	2							
A859		127	003	+Guitar 2	1	B244		127	003	+Piccolo 2	2	B362		009	003	LFO Vox	2							
A86	062	000	003	Brass 1	2	B25	077	000	003	Bottle Blow	2	B363		127	003	+Engl Horn	1							
A861		001	003	Brass ff	1	B251		127	003	+Recorder	1	B37	087	000	003	5th Saw Wave	2							
A862		002	003	Bones Sect	1	B26	078	000	003	Shakuhachi	2	B371		001	003	Big Fives	2							
A863		008	003	Brass 2	2	B261		001	003	Shakuhachi ^	2	B372		002	003	5th Lead	2							
A864		009	003	Brass 3	2	B262		127	003	+Pan Pipes	1	B373		003	003	5th Ana.Clav	2							
A865		010	003	Brass sfz	2	B27	079	000	003	Whistle	1	B374		008	003	4th Lead	2							
A866		016	003	Brass Fall	1	B271		001	003	Whistle 2	2	B375		127	003	+Bassoon	1							
A867		017	003	Trumpet Fall	1	B272		127	003	+Sax 1	1	B38	088	000	003	Bass & Lead	2							
A868		024	003	Octave Brass	2	B28	080	000	003	Ocarina	1	B381		001	003	Big & Raw	2							
A869		025	003	Brass + Reed	2	B281		127	003	+Sax 2	1	B382		002	003	Fat & Perky	2							
A8610		126	003	+Brass 2	2	SYNTH LEAD											B383	003	003	Juno Rave	1			
A8611		127	003	+Elec Gtr 1	1	B31	081	000	003	Square Wave	2	B384		004	003	JP8 BsLead 1	1							
A87	063	000	003	Synth Brass1	2	B311		001	003	MG Square	1	B385		005	003	JP8 BsLead 2	2							
A871		001	003	Juno Brass	2	B312		002	003	Hollow Mini	1	B386		006	003	SH-5 Bs Lead	2							
A872		002	003	Stack Brass	2	B313		003	003	Mellow FM	2	B387		127	003	+Harmonica	1							
A873		003	003	SH-5 Brass	2	B314		004	003	CC Solo	2	SYNTH PAD												
A874		004	003	MKS Brass	2	B315		005	003	Shmoog	2	B41	089	000	003	Fantasia	2							
A875		008	003	Pro Brass	2	B316		006	003	LM Square	2	B411		001	003	Fantasia 2	2							
A876		009	003	P5 Brass	2	B317		008	003	2600 Sine	1	B412		002	003	New Age Pad	2							
A877		016	003	Oct SynBrass	2	B318		009	003	Sine Lead	1	B413		003	003	Bell Heaven	2							
A878		017	003	Hybrid Brass	2	B319		010	003	KG Lead	1	B414		127	003	+Trumpet 1	1							
A879		126	003	+Brass 1	1	B3110		016	003	P5 Square	1	B42	090	000	003	Warm Pad	1							
A8710		127	003	+Elec Gtr 2	1	B3111		017	003	OB Square	1	B421		001	003	Thick Matrix	2							
A88	064	000	003	Synth Brass2	2	B3112		018	003	JP-8 Square	1	B422		002	003	Horn Pad	2							
A881		001	003	Soft Brass	2	B3113		024	003	Pulse Lead	2	B423		003	003	Rotary Strng	2							
A882		002	003	Warm Brass	2	B3114		025	003	JP8 PulseLd1	2	B424		004	003	OB Soft Pad	2							
A883		008	003	SynBrass sfz	1	B3115		026	003	JP8 PulseLd2	1	B425		008	003	Octave Pad	2							
A884		009	003	OB Brass	2	B3116		027	003	MG Reso. Pls	1	B426		009	003	Stack Pad	2							
A885		010	003	Reso Brass	2	B3117		127	003	+Sax 3	1	B427		127	003	+Trumpet 2	1							
A886		016	003	Velo Brass 1	2	B32	082	000	003	Saw Wave	2	B43	091	000	003	Polysynth	2							
A887		017	003	Transbrass	2	B321		001	003	OB2 Saw	1	B431		001	003	80's PolySyn	2							
A888		126	003	+Orchest Hit	2	B322		002	003	Pulse Saw	2	B432		002	003	Polysynth 2	2							
A889		127	003	+Sitar	2	B323		003	003	Feline GR	2	B433		003	003	Poly King	2							
REED						B324		004	003	Big Lead	2	B434		008	003	Power Stack	2							
B11	065	000	003	Soprano Sax	1	B325		005	003	Velo Lead	2	B435		009	003	Octave Stack	2							
B111		008	003	Soprano Exp.	1 V-SW	B326		006	003	GR-300	2	B436		010	003	Reso Stack	1							
B112		127	003	+Acou Bass 1	1	B327		007	003	LA Saw	1	B437		011	003	Techno Stack	2							
B12	066	000	003	Alto Sax	1	B328		008	003	Doctor Solo	2	B438		127	003	+Trombone 1	2							
B121		008	003	AltoSax Exp.	1 V-SW	B329		009	003	Fat Saw Lead	2	B44	092	000	003	Space Voice	1							
B122		009	003	Grow Sax	1	B3210		011	003	D-50 Fat Saw	2	B441		001	003	Heaven II	2							
B123		016	003	AltoSax + Tp	2	B3211		016	003	Wassy Synth	2	B442		002	003	SC Heaven	2							
B124		127	003	+Acou Bass 2	1	B3212		017	003	PM Lead	1	B443		008	003	Cosmic Voice	2							
B13	067	000	003	Tenor Sax	2	B3213		018	003	CS Saw Lead	1	B444		009	003	Auh Vox	1							
B131		001	003	Tenor Sax ^	2	B3214		024	003	MG Saw 1	1	B445		011	003	AuhAuh	2							
B132		008	003	BreathyTn ^	1	B3215		025	003	MG Saw 2	1	B446		012	003	Vocorderman	2							
B133		009	003	St.Tenor Sax	2	B3216		026	003	OB Saw 1	1	B447		127	003	+Trombone 2	2							
B134		127	003	+Elec Bass 1	1	B3217		027	003	OB Saw 2	1	B45	093	000	003	Bowed Glass	2							
B14	068	000	003	Baritone Sax	2	B3218		028	003	D-50 Saw	1	B451		001	003	SoftBellPad	2							
B141		001	003	Bari Sax ^	2	B3219		029	003	SH-101 Saw	1	B452		002	003	JP8 Sqr Pad	2							
B142		127	003	+Elec Bass 2	1	B3220		030	003	CS Saw	1	B453		003	003	7thBellPad	2							
B15	069	000	003	Oboe	1	B3221		031	003	MG Saw Lead	1	B454		127	003	+Fr Horn 1	2							
B151		008	003	Oboe Exp	1 V-SW	B3222		032	003	OB Saw Lead	1	B46	094	000	003	Metal Pad	2							
B152		016	003	Multi Reed	1	B3223		033	003	PS Saw Lead	2	B461		001	003	Tine Pad	2							
B153		127	003	+Slap Bass 1	1	B3224		034	003	MG unison	2	B462		002	003	Panner Pad	2							
B16	070	000	003	English Horn	1	B3225		035	003	Oct Saw Lead	2	B463		127	003	+Fr Horn 2	2							
B161		127	003	+Slap Bass 2	1	B3226		040	003	SequenceSaw1	2	B47	095	000	003	Hafo Pad	2							
B17	071	000	003	Bassoon	1	B3227		041	003	SequenceSaw2	1	B471		001	003	Vox Pad	2							
B171		127	003	+Fretless 1	1	B3228		042	003	Reso Saw	1	B472		002	003	Vox Sweep	2							
B18	072	000	003	Clarinet	1	B3229		043	003	Cheese Saw 1	1	B473		008	003	Horror Pad	2							
B181		008	003	Bs Clarinet	1	B3230		044	003	Cheese Saw 2	2	B474		127	003	+Tuba	1							
B182		016	003	Multi Wind	1	B3231		045	003	Rhythmic Saw	2	B48	096	000	003	Sweep Pad	1							
F183		127	003	+Fretless 2	1	B3232		127	003	+Sax 4	1	B481		001	003	Polar Pad	1							
PIPE						B33	083	000	003	Syn Calliope	2	B482		008	003	Converge	1							
B21	073	000	003	Piccolo	1	B331		001	003	Vent Synth	2	B483		009	003	Shwimmer	2							
B211		001	003	Piccolo ^	1	B332		002	003	Pure PanLead	2	B484		011	003	Celestial Pd	2							
B212		008	003	Nay	2	B333		127	003	+Clarinet 1	1	B485		012	003	Bag Sweep	2							
B213		009	003	Nay Tremolo	2	B34	084	000	003	Chiffer Lead	2	B486		127	003	+Brs Sect 1	1							
B214		016	003	Di	2	B341		001	003	TB Lead	2	SYNTH SFX												
B215		127	003	+Flute 1	1	B342		008	003	Mad Lead	2	B51	097	000	003	Ice Rain.	2							
B22	074	000	003	Flute	1	B343		127	003	+Clarinet 2	1	B511		001	003	Harmo Rain	2							
B221		001	003	Flute 2 ^	1	B35	085	000	003	Charang	2	B512		002	003	African wood	2							
B222		002	003	Flute Exp	1 V-SW	B351		008	003	Dist.Lead	2	B513		003	003	Anklung Pad	2							
B223		003	003	Flt Traverso	2	B352		009	003	Acid Guitar1	2	B514		004	003	Rattle Pad	2							

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.
B515	(097)	008	003	Clavi Pad	2	B614	(105)	008	003	Tambra	1	B774	(119)	011	003	606 Tom	1
B516		127	003	+Brs Sect 2	2	B615		016	003	Tamboura	2	B775		012	003	909 Tom	1
B52	098	000	003	Soundtrack	2	B616		127	003	+Marimba	1	B776		127	003	+Taiko Rim	1
B521		001	003	Ancestral	2	B62	106	000	003	Banjo	1	B78	120	000	003	Reverse Cym	1
B522		002	003	Prologue	2	B621		001	003	Muted Banjo	1	B781		001	003	Reverse Cym2	1
B523		003	003	Prologue 2	2	B622		008	003	flabab	2	B782		002	003	Reverse Cym3	1
B524		004	003	Hols Strings	2	B623		009	003	San Xian	2	B783		008	003	Rev Snare 1	1
B525		008	003	Rave	2	B624		016	003	Gopichant	2	B784		009	003	Rev Snare 2	1
B526		127	003	+Vibe 1	1	B625		024	003	Oud	2	B785		016	003	Rev Kick 1	1
B53	099	000	003	Crystal	2	B626		028	003	Oud+Strings	2	B786		017	003	Rev ConBD	1
B531		001	003	Syn Mallet	1	B627		032	003	Pi Pa	1	B787		024	003	Rev Tom 1	1
B532		002	003	Soft Crystal	2	B628		127	003	+Koto	1	B788		025	003	Rev Tom 2	1
B533		003	003	Round Glock	2	B63	107	000	003	Shamisen	1	B789		127	003	+Cymbal	1
B534		004	003	Loud Glock	2	B631		001	003	Tsugaru	2						
B535		005	003	GlockenChime	2	B632		008	003	Syn Shamisen	2	SFX					
B536		006	003	Clear Bells	2	B633		127	003	+Sho	2	B81	121	000	003	Gt FretNoise	1
B537		007	003	ChristmasBel	2	B64	108	000	003	Koto	2	B811		001	003	Gt Cut Noise	1
B538		008	003	Vibra Bells	2	B641		001	003	Gu Zheng	2	B812		002	003	String Slap	1
B539		009	003	Digi Bells	2	B642		008	003	Taisho Koto	1	B813		003	003	Gt CutNoise2	1
B5310		010	003	Music Bell	2	B643		016	003	Kanoon	2	B814		004	003	Dist CutNoiz	1
B5311		011	003	Analog Bell	1	B644		019	003	Kanoon+Choir	2	B815		005	003	Bass Slide	1
B5312		016	003	Choral Bells	2	B645		024	003	Oct Harp	1	B816		006	003	Pick Scrape	1
B5313		017	003	Air Bells	2	B646		127	003	+Shakuhachi	2	B817		008	003	Gt FX Menu	1
B5314		018	003	Bell Harp	2	B65	109	000	003	Kalimba	1	B818		009	003	Bartok Pizz	1
B5315		019	003	Gamelimba	2	B651		008	003	Sanza	2	B819		010	003	Guitar Slap	1
B5316		020	003	Juno Bell	2	B652		127	003	+Whistle 1	2	B8110		011	003	Chord Stroke	1
B5317		127	003	+Vibe 2	1	B66	110	000	003	Bagpipe	1	B8111		012	003	Biwa Stroke	1
B54	100	000	003	Atmosphere	2	B661		008	003	Digderidoo	1	B8112		013	003	Biwa Tremolo	1
B541		001	003	Warm Atmos	2	B662		127	003	+Whistle 2	1	B8113		127	003	+Castanets	1
B542		002	003	Nylon Harp	2	B67	111	000	003	Fiddle	1	B82	122	000	003	Breath Noise	1
B543		003	003	Harpvox	2	B671		008	003	Er Hu	1	B821		001	003	Fl.Key Click	1
B544		004	003	HollowReleas	2	B672		009	003	Gao Hu	1	B822		127	003	+Triangle	1
B545		005	003	Nylon+Rhodes	2	B673		127	003	+Bottleblow	2	B83	123	000	003	Seashore	1
B546		006	003	Ambient Pad	2	B68	112	000	003	Shanai	1	B831		001	003	Rain	1
B547		007	003	Invisible	2	B681		001	003	Shanai 2	1	B832		002	003	Thunder	1
B548		008	003	Pulse Key	2	B682		008	003	Pungi	1	B833		003	003	Wind	1
B549		009	003	Noise Piano	2	B683		016	003	Michiriki	2	B834		004	003	Stream	2
B5410		127	003	+Syn Mallet	1	B684		024	003	Mizmar	1	B835		005	003	Bubble	2
B55	101	000	003	Brightness	2	B685		032	003	Suona 1	1	B836		006	003	Wind 2	1
B551		001	003	Shining Star	2	B686		033	003	Suona 2	1	B837		016	003	Pink Noise	1
B552		002	003	OB Stab	1	B687		127	003	+Breathpipe	1	B838		017	003	White Noise	1
B553		008	003	Org Bell	2							B839		127	003	+Orche Hit	1
B554		127	003	+Windbell	2	PERCUSSIVE						B84	124	000	003	Bird	2
B56	102	000	003	Goblin	2	B71	113	000	003	Tinkle Bell	1	B841		001	003	Dog	1
B561		001	003	Goblinson	2	B711		008	003	Bonang	1	B842		002	003	Horse-Gallop	1
B562		002	003	50's Sci-Fi	2	B712		009	003	Gender	1	B843		003	003	Bird 2	1
B563		003	003	Abduction	2	B713		010	003	Gamelan Gong	1	B844		004	003	Kitty	1
B564		004	003	Auhblent	2	B714		011	003	St Gamelan	2	B845		005	003	Growl	1
B565		005	003	LFO Pad	2	B715		012	003	Jang Gu	2	B846		127	003	+Telephone	1
B566		006	003	Random Str	2	B716		016	003	RAMA Cymbal	1	B85	125	000	003	Telephone 1	1
B567		007	003	Random Pad	2	B717		127	003	+Timpani	1	B851		001	003	Telephone 2	1
B568		008	003	LowBirds Pad	2	B72	114	000	003	Agogo	1	B852		002	003	DoorCreaking	1
B569		009	003	Falling Down	2	B721		008	003	Atarigane	1	B853		003	003	Door	1
B5610		010	003	LFO RAVE	2	B722		016	003	Tambourine	1	B854		004	003	Scratch	1
B5611		011	003	LFO Horror	2	B723		127	003	+Melodic Tom	1	B855		005	003	Wind Chimes	2
B5612		012	003	LFO Techno	2	B73	115	000	003	Steel Drums	1	B856		007	003	Scratch 2	1
B5613		013	003	Alternative	2	B731		001	003	Island Mlt	2	B857		008	003	ScratchKey	2
B5614		014	003	UFO FX	2	B732		127	003	+Deep Snare	1	B858		009	003	TapeRewind	1
B5615		015	003	Gargle Man	1	B74	116	000	003	Woodblock	1	B859		010	003	Phono Noise	1
B5616		016	003	Sweep FX	1	B741		008	003	Castanets	1	B8510		011	003	MC-500 Beep	1
B5617		127	003	+Glock	1	B742		016	003	Angklung	1	B8511		127	003	+Bird Tweet	1
B57	103	000	003	Echo Drops	1	B743		017	003	Angkl Rhythm	2	B86	126	000	003	Helicopter	1
B571		001	003	Echo Bell	2	B744		024	003	Finger Snaps	1	B861		001	003	Car-Engine	1
B572		002	003	Echo Pan	2	B745		032	003	909 HandClap	1	B862		002	003	Car-Stop	1
B573		003	003	Echo Pan 2	2	B746		127	003	+Elec Perc 1	1	B863		003	003	Car-Pass	1
B574		004	003	Big Panner	2	B75	117	000	003	Taiko	1	B864		004	003	Car-Crash	2
B575		005	003	Reso Panner	2	B751		001	003	Small Taiko	1	B865		005	003	Siren	1
B576		006	003	Water Piano	2	B752		008	003	Concert BD	1	B866		006	003	Train	1
B577		008	003	Pan Sequence	2	B753		016	003	Jungle BD	1	B867		007	003	Jetplane	2
B578		009	003	Aqua	2	B754		017	003	Techno BD	1	B868		008	003	Starship	2
B579		127	003	+Tube Bell	1	B755		018	003	Bounce	1	B869		009	003	Burst Noise	2
B58	104	000	003	Star Theme	2	B756		127	003	+Elec Perc 2	1	B8610		010	003	Calculating	2
B581		001	003	Star Theme 2	2	B76	118	000	003	Melo. Tom 1	1	B8611		011	003	Perc Bang	2
B582		008	003	Dream Pad	2	B761		001	003	Real Tom	2	B8612		127	003	+OneNote Jam	1
B583		009	003	Silky Pad	2	B762		008	003	Melo. Tom 2	1	B87	127	000	003	Applause	2
B584		016	003	New Century	1	B763		009	003	Rock Tom	2	B871		001	003	Laughing	1
B585		017	003	7th Atmos	2	B764		016	003	Rash SD	1	B872		002	003	Screaming	1
B586		018	003	Galaxy Way	2	B765		017	003	House SD	1	B873		003	003	Punch	1
B587		127	003	+Xylophone	1	B766		018	003	Jungle SD	1	B874		004	003	Heart Beat	1
						B767		019	003	909 SD	1	B875		005	003	Footsteps	1
						B768		127	003	+Taiko	1	B876		006	003	Applause 2	2
ETHNIC MISC						B77	119	000	003	Synth Drum	1	B877		007	003	Small Club	2
B61	105	000	003	Sitar	1	B771		008	003	808 Tom	2	B878		008	003	ApplauseWave	2
B611		001	003	Sitar 2	2	B772		009	003	Elec Perc	1	B879		016	003	Voice One	1
B612		002	003	Detune Sitar	2	B773		010	003	Sine Perc	1	B8710		017	003	Voice Two	1
B613		003	003	Sitar 3	2												

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.
BB711	(127)	018	003	Voice Three	1
BB712		019	003	Voice Tah	1
BB713		020	003	Voice Whey	1
BB714		127	003	+Water Bell	2
BB8	128	000	003	Gun Shot	1
BB81		001	003	Machine Gun	1
BB82		002	003	Laser Gun	1
BB83		003	003	Explosion	2
BB84		004	003	Eruption	1
BB85		005	003	Big Shot	2
BB86		127	003	+Jungle Tune	2

- Les noms en gras indiquent l'option par défaut lorsqu'un Tone est sélectionné avec le pavé TONE/USER PROGRAM
- Les Tones porteurs d'un "A" sont des Tones Legato (attaque différente avec un jeu lié ou legato).
- PC= No de changement de programme MIDI
- Voices= Nombre de voix polyphoniques utilisées pour chaque note
- GBN= Adresse Groupe/Banque/Numéro (en face avant de l'EM-2000).

13.2. G-800 Tone Map (banques C & D)

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.
PIANO						C273		126	002	+Muted Gt	1	C422	(026)	009	002	'Nylon+Steel	2
C11	001	000	002	'Piano 1	1	C274		127	002	+Pipe Org3	2	C423		016	002	'Mandolin	2
C111		008	002	'Piano 1w	1	C28	.016	000	.002	'Santur	1	C424		017	002	'Mandolin 2	1 G-800
C112		016	002	'Piano 1d	1	C281		001	002	'Santur 2	2	C425		018	002	'Mandolin Tr	1 G-800
C113		126	002	+Piano 2	1	C282		008	002	'Cimbalom	2	C426		032	002	'Steel Gt.2	1
C114		127	002	+Acou Piano1	1	C283		126	001	+Slap Bass 1	1	C427		126	002	+Picked Bass	1
C12	002	000	002	'Piano 2	1	C284		127	001	+Accordion	2	C42a		127	002	+Syn Brass 2	2
C121		008	002	'Piano 2w	1	ORGAN						C43	027	000	002	'Jazz Gt	1
C122		126	002	+Piano 2	1	C31	017	000	002	'Organ 1..	1	C431		001	002	'Mellow Gt	2
C123		127	002	+Acou Piano2	1	C311		001	002	'Organ 101	2	C432		008	002	'Pedal Steel	1
C13	003	000	002	'Piano3	1	C312		008	002	'DetunedOr 1	2	C433		126	002	+Picked Bass	1
C131		001	002	'EG+Rhodes 1	2	C313		009	002	'Organ 109	2	C44	028	000	002	+Syn Brass3	2
C132		002	002	'EG+Rhodes 2	2	C314		016	002	'60'sOrgan 1	1	C441		001	002	'Clean Gt. 2	1 G-800
C133		008	002	'Piano 3w	1	C315		017	002	'60'sOrgan 2	1	C442		002	002	'OpenHard Gt	2 G-800
C134		126	002	+Piano 2	1	C316		018	002	'60'sOrgan 3	1	C443		008	002	'Chorus Gt.	2
C135		127	002	+Acou Piano3	1	C317		024	002	'CheeseOrgan	1	C444		009	002	'JC Strat Gt	2 G-800
C14	004	000	002	'Honky-tonk	2	C318		032	002	'Organ 4	1	C445		126	002	+Fretless Bs	1
C141		008	002	'Old Upright	2	C319		033	002	'Even Bar	2	C446		127	002	+Syn Brass4	2
C142		126	002	+Honky-tonk	2	C31a		040	002	'Organ Bass	1	C45	029	000	002	'Muted Gt	1
C143		127	002	+Elec Piano1	1	C3111		048	002	'Organ Oct 1	2 G-800	C451		001	002	'MutedDis Gt	1
C15	005	000	002	'E. Piano 1.	2	C3112		126	002	+Slap Bass 1	1	C452		002	002	'Muted Gt 2	1
C151		008	002	'St Soft EP	2	C3113		127	002	+Harpsi 1	1	C453		008	002	'Funk Pop	1
C152		009	002	'SA E. Piano	2 G-800	C32	018	000	002	'Organ 2...	1	C454		016	002	'Funk Gt. 2	1 V-SW
C153		016	002	'FM+SA EP	2	C321		001	002	'Organ 201	2	C455		126	002	+Acoustic Bs	1
C154		017	002	'Sticky Rhodes	2 G-800	C322		008	002	'DetunedOr.2	2	C456		127	002	+Syn Bass 1	1
C155		024	002	'60's EPiano	1	C323		032	002	'Organ 5	2	C46	030	000	002	'OverdriveGt	1
C156		025	002	'Hard Rhodes	2	C324		126	002	+Slap Bass 1	1	C461		126	002	+Choir Aahs	1
C157		026	002	'MellowRhodes	2	C325		127	002	+Harpsi 2	2	C462		127	002	+Syn Bass 2	2
C158		027	002	'60's EPiano2	2 G-800	C33	019	000	002	'Organ 3.	2	C47	031	000	002	'DistortionG	1
C159		126	002	+Piano 1	1	C331		008	002	'Rotary Org.	1 V-SW	C471		001	002	'Dist Gt2	2
C1510		127	002	+Elec Piano2	1	C332		016	002	'RotaryOrg 5	1	C472		002	002	'DazedGuitar	2
C16	006	000	002	'E Piano 2...	2	C333		024	002	'RotaryOrg.F	1	C473		008	002	'FeedbackGt.	2
C161		008	002	'Detuned EP2	2	C334		126	002	+Slap Bass 1	1	C474		009	002	'FeedbackGt2	2
C162		016	002	'St FM EP	2	C335		127	002	+Harpsi 3	1	C475		016	002	'PowerGuitar	2
C163		024	002	'Hard FM EP	2	C34	020	000	002	'ChurchOrg 1	1	C476		017	002	'Power Gt 2	2
C164		126	002	+Piano 2	1	C341		008	002	'ChurchOrg.2	2	C477		018	002	'5th Dist	2
C165		127	002	+Elec Piano3	1	C342		009	002	'Organ Oct 2	2 G-800	C478		024	002	'Rock Rhythm	2
C17	007	000	002	'Harpichord	1	C343		016	002	'ChurchOrg 3	2	C479		025	002	'RockRhythm2	2
C171		008	002	'Coupled Hps	2	C344		024	002	'Organ Flute	1	C4710		126	002	+Choir Aahs	1
C172		016	002	'Harpsi w	1	C345		032	002	'Trem Flute	2	C4711		127	002	+Syn Bass3	2
C173		024	002	'Harpsi o	2	C346		126	002	+Slap Bass 2	1	C48	032	000	002	'Gt Harmonix	1
C174		126	002	+Piano 2	1	C347		127	002	+Clavi 1	1	C481		008	002	'Gt Feedback	1
C175		127	002	+Elec Piano4	1	C35	021	000	002	'Reed Organ	1	C482		016	002	'Ac Gt Harm	1
C18	008	000	002	'Clav.	1	C351		126	002	+Slap Bass 2	1	C483		126	002	+Choir Aahs	1
C181		126	002	+E Piano 1	1	C352		127	002	+Clavi 2	1	C484		127	002	+Syn Bass4	1
C182		127	002	+Honkytonk	2	C36	022	000	002	'AccordionFr	1	BASS					
CHROMATIC PERCUSSION						C361		008	002	'AccordionIt	2	C51	033	000	002	'AcousticBs	2
C21	009	000	002	'Celesta	1	C362		016	002	'Detuned Acc	2 G-800	C511		126	002	+Choir Aahs	1
C211		126	002	+Detuned EP1	2	C363		024	002	'Accordion 1	2 G-800	C512		127	002	+Fantasy	2
C212		127	002	+Elec Org 1	1	C364		025	002	'Accordion 2	2 G-800	C52	034	000	002	'FingeredBs.	1
C22	010	000	002	'Glockenspiel	1	C365		126	002	+Slap Bass 2	1	C521		001	002	'FingeredBs2	2
C221		126	002	+E. Piano 2	1	C366		127	002	+Clavi 3	1	C522		002	002	'Jazz Bass	1
C222		127	002	+Elec Org 2	2	C37	023	000	002	'Harmonica	1	C523		126	002	+SlowStrings	1
C23	011	000	002	'Music Box	1	C371		001	002	'Harmonica 2	2	C524		127	002	+Harmo Pan	2
C231		126	002	+Steel Gt	1	C372		126	002	+Slap Bass 2	1	C53	035	000	002	'Picked Bass	1
C232		127	002	+Elec Org 3	1	C373		127	002	+Celesta 1	1	C531		008	002	'MutePickBs	1
C24	012	000	002	'Vibraphone	1	C38	024	000	002	'Bandoneon	1	C532		126	002	+Strings	1
C241		001	002	'Hard Vibe	2	C381		008	002	'Acciuno-106	2 G-800	C533		127	002	+Chorale	1
C242		008	002	'Vib. w	1	C382		016	002	'DetunedAcc2	2	C54	036	000	002	'FretlessBs.	1
C243		126	002	+Steel Gt	1	C383		017	002	'lt Musette	1 NIF	C541		001	002	'FretlessBs2	2
C244		127	002	+Elec Org 4	1	C384		126	002	+Fingered Bs	1	C542		002	002	'FretlessBs3	2
C25	013	000	002	'Marimba	1	C385		127	002	+Celesta 2	1	C543		003	002	'FretlessBs4	2
C251		008	002	'Marimba w	1	GUITAR						C544		004	002	'SynFretless	2
C252		016	002	'Barafon	1	C41	025	000	002	'Nylonstr Gt	1	C545		005	002	'Mr Smooth	2
C253		017	002	'Barafon 2	1	C411		008	002	'Ukulele	1	C546		126	002	+SynStrings3	2
C254		024	002	'Log drum	1	C412		016	002	'Nylon Gt.o	2	C547		127	002	+Glasses	2
C255		126	002	+12-str.Gt	2	C413		024	002	'VeloHarmnix	1 V-SW	C55	037	000	002	'Slap Bass 1	1
C256		127	002	+Pipe Org 1	2	C414		032	002	'Nylon Gt.2	1	C551		008	002	'Reso Slap	1
C26	014	000	002	'Xylophone	1	C415		040	002	'Lequint Gt.	1	C552		126	002	+SynStrings3	2
C261		126	002	+Funk Gt	1	C416		126	002	+Fingered Bs	1	C553		127	002	+Soundtrack	2
C262		127	002	+Pipe Org 2	2	C417		127	002	+Syn Brass 1	2	C56	038	000	002	'Slap Bass 2	2
C27	015	000	002	'Tubularbell	1	C42	026	000	002	'Steelstr.Gt	1	C561		126	002	+Organ 1	1
C271		008	002	'Church Bell	1	C421		008	002	'12-str.Gt	2	C562		127	002	+Atmosphere	2
C272		009	002	'Carillon	1												

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.
C57.	039	000	002	'SynthBass 1	2	C76.	054	000	002	'Voice Oohs	1	D18.	072	000	002	'Clarinet	1
C571	001	002		'Syn Bass101	1	C761	126	002		+Trombone	1	D181	008	002		'Bs Clarinet	1
C572	008	002		'Acid Bass	1	C762	127	002		+Violin 2	1	D182	016	002		'Folk Clarinet	1 NIF
C573	009	002		'TB303 Bass	1	C77.	055	000	002	'SynVox	1	D183	017	002		'FolkClarnVb	1 NIF
C574	010	002		'Tekno Bass	2	C771	008	002		'Syn Voice	2	D184	127	002		+Fretless 2	1
C575	016	002		'Reso SHBass	1	C772	126	002		+Alto Sax	1	PIPE					
C576	126	002		+Organ 1	1	C773	127	002		+Cello 1	1	D21.	073	000	002	'Piccolo	1
C577	127	002		+Warm Bell	2	C78.	056	000	002	'Orch Hit.	2	D211	008	002		'Nay	1 G-800
C58.	040	000	002	'SynthBass 2	2	C781	008	002		'Impact Hit	2	D212	009	002		'Nay Oct	2 G-800
C581	001	002		'Syn Bass201	2	C782	009	002		'Philly Hit	2	D213	127	002		+Flute 1	1
C582	002	002		'ModularBass	2	C783	010	002		'Double Hit	2	D22.	074	000	002	'Flute	1
C583	003	002		'Seq Bass	2	C784	016	002		'Lo Fi Rave	2	D221	127	002		+Flute 2	1
C584	008	002		'Beef FMBass	2	C785	126	002		+Tenor Sax	1	D23.	075	000	002	'Recorder	1
C585	009	002		'X Wire Bass	2	C786	127	002		+Cello 2	1	D231	127	002		+Piccolo 1	1
C586	016	002		'Rubber Bass	2	BRASS						D24.	076	000	002	'Pan Flute	2
C587	017	002		'SH101Bass 1	1	C81.	057	000	002	'Trumpet	1	D241	008	002		'Kawala	2
C588	018	002		'SH101Bass 2	1	C811	001	002		'Trumpet 2	1	D242	009	002		'Kawala 2	1 G-800
C589	019	002		'Smooth Bass	2	C812	008	002		'Flugel Horn	1	D243	010	002		'Kawala Oct	2 G-800
C5810	126	002		+Organ 1	1	C813	017	002		'Folk Trumpet	1	D244	127	002		+Piccolo 2	2
C5811	127	002		+Funny Vox	1	C814	018	002		'FolkTrumpVb	1 NIF	D25.	077	000	002	'Bottle Blow	2
ORCHESTRA						C815	024	002		'Bright Tp	2	D251	127	002		+Recorder	1
C61.	041	000	002	'Violin	1	C816	025	002		'Warm Tp.	2	D26.	078	000	002	'Shakuhachi	2
C611	008	002		'Slow Violin	1	C817	126	002		+BaritoneSax	1	D261	127	002		+Pan Pipes	1
C612	016	002		'Folk Violin	1 NIF	C818	127	002		+Contrabass	1	D27.	079	000	002	'Whistle	1
C613	017	002		'FolkViolinVb	1 NIF	C82.	058	000	002	'Trombone	1	D271	127	002		+Sax 1	1
C614	126	002		+Organ 2	1	C821	001	002		'Trombone 2	2	D28.	080	000	002	'Ocarina	1
C615	127	002		+Echo Bell	2	C822	126	002		+Alto Sax	1	D281	127	002		+Sax 2	1
C62.	042	000	002	'Viola	1	C823	127	002		+Harp 1	1	SYNTH LEAD					
C621	126	002		+Organ 1	1	C83.	059	000	002	'Tuba	1	D31.	081	000	002	'Square Wave	2
C622	127	002		+Ice Rain	2	C831	001	002		'Tuba 2	1	D311	001	002		'Square	1
C63.	043	000	002	'Cello	1	C832	126	002		+Brass 1	1	D312	002	002		'Hollow Mini	1
C631	126	002		+Organ 1	1	C833	127	002		+Harp 2	1	D313	003	002		'Mellow FM	2
C632	127	002		+Oboe 2001	2	C84.	060	000	002	'Muted Tp.	1	D314	004	002		'CC Solo	2
C64.	044	000	002	'Contrabass	1	C841	126	002		+Brass 1	1	D315	005	002		'Shmoog	2
C65.	045	000	002	'Tremolo Str	1	C842	127	002		+Guitar 1	1	D316	006	002		'LM Square	2
C651	008	002		'SlowTremolo	1	C85.	061	000	002	'FrenchHorns	1 V-SW	D317	008	002		'Sine Wave	1
C652	009	002		'SuspenseStr	2	C851	001	002		'Fr.Horn 2	2	D318	127	002		+Sax 3	1
C653	126	002		+Organ 2	1	C852	008	002		'Fr HornSolo	1	D32.	082	000	002	'Saw Wave	2
C654	127	002		+Doctor Solo	2	C853	016	002		'Horn Orch	2	D321	001	002		'Saw	1
C66.	046	000	002	'Pizz Str.	1	C854	126	002		+Brass 2	2	D322	002	002		'Pulse Saw	2
C661	126	002		+Organ 2	1	C855	127	002		+Guitar 2	1	D323	003	002		'Feline GR	2
C662	127	002		+School Daze	1	C86.	062	000	002	'Brass 1	1	D324	004	002		'Big Lead	2
C67.	047	000	002	'Harp	1	C861	008	002		'Brass 2	2	D325	005	002		'Velo Lead	2
C671	126	002		+Trumpet	1	C862	016	002		'Brass Fall	1	D326	006	002		'GR-300	2
C672	127	002		+Bellsinger	1	C863	024	002		'Brass Oct	2 G-800	D327	007	002		'LA Saw	1
C68.	048	000	002	'Timpani	1	C864	126	002		+Brass 2	2	D328	008	002		'Doctor Solo	2
C681	126	002		+Trumpet	1	C865	127	002		+Elec Gtr 1	1	D329	016	002		'Waspy Synth	2
C682	127	002		+Square Wave	2	C87.	063	000	002	'SynthBrass1	2	D3210	127	002		+Sax 4	1
ENSEMBLE						C871	001	002		'Poly Brass	2	D33.	083	000	002	'SynCalliope	2
C71.	049	000	002	'Strings	1	C872	008	002		'Syn Brass 3	2	D331	001	002		'Vent Synth	2
C711	001	002		'Strings 2	1	C873	009	002		'Quack Brass	2	D332	002	002		'PurePanLead	2
C712	008	002		'Orchestra	2	C874	016	002		'OctaveBrass	2	D333	127	002		+Clarinet 1	1
C713	009	002		'Orchestra 2	2	C875	126	002		+Brass 1	1	D34.	084	000	002	'ChifferLead	2
C714	010	002		'TremoloOrch	2	C876	127	002		+Elec Gtr 2	1	D341	127	002		+Clarinet 2	1
C715	011	002		'Choir Str	2	C88.	064	000	002	'Syn.Brass 2	2	D35.	085	000	002	'Charang	2
C716	016	002		'St Strings	2	C881	001	002		'Soft Brass	2	D351	008	002		'Dist.Lead	2
C717	024	002		'VeloStrings	2	C882	008	002		'Syn Brass 4	1	D352	127	002		+Oboe	1
C718	032	002		'Strings Oct	2 G-800	C883	016	002		'VeloBrass 1	2	D36.	086	000	002	'Solo Vox	2
C719	126	002		+Trombone	1	C884	017	002		'VeloBrass 2	2	D361	127	002		+Engl Horn	1
C7110	127	002		+Str Sect 1	1	C885	126	002		+Orchest Hit	2	D37.	087	000	002	'5th Saw	2
C72.	050	000	002	'SlowStrings	1	C886	127	002		+Sitar	2	D371	001	002		'Big Fives	2
C721	001	002		'Slow Str. 2	1	REED						D372	127	002		+Bassoon	1
C722	008	002		'Legato Str	2	D11.	065	000	002	'Soprano Sax	1	D38.	088	000	002	'Bass & Lead	2
C723	009	002		'WarmStrings	2	D111	127	002		+Acou Bass 1	1	D381	001	002		'Big & Raw	2
C724	010	002		'St SlowStr	2	D12.	066	000	002	'Alto Sax	1	D382	002	002		'Fat & Perk	2
C725	126	002		+Trombone	1	D121	008	002		'Hyper Alto	1 V-SW	D383	127	002		+Harmonica	1
C726	127	002		+Str Sect 2	1	D122	009	002		'Alto Sax 2	1 VSW G-800	SYNTH PAD					
C73.	051	000	002	'SynStrings1	2	D123	017	002		'Folk A.Sax	1 NIF	D41.	089	000	002	'Fantasia	2
C731	001	002		'OB Strings	2	D124	018	002		'FolkA.SaxVb	1 NIF	D411	001	002		'Fantasia 2	2
C732	008	002		'SynStrings3	2	D125	127	002		+Acou Bass 2	1	D412	127	002		+Trumpet 1	1
C733	126	002		+Trombone	1	D13.	067	000	002	'Tenor Sax	2	D42.	090	000	002	'Warm Pad	1
C734	127	002		+Str Sect3	1	D131	001	002		'Tenor Sax 2	1 VSW G-800	D421	001	002		'Thick Pad	2
C74.	052	000	002	'SynStrings2	2	D132	008	002		'BreathyTnr	1	D422	002	002		'Horn Pad	2
C741	126	002		+Trombone	1	D133	127	002		+Elec Bass 1	1	D423	003	002		'RotaryStrng	2
C742	127	002		+Pizzicato	1	D14.	068	000	002	'BaritoneSax	1	D424	004	002		'Soft Pad	2
C75.	053	000	002	'Choir Aahs	1	D141	127	002		+Elec Bass 2	1	D425	127	002		+Trumpet 2	1
C751	008	002		'St Choir	2	D15.	069	000	002	'Oboe	1	D43.	091	000	002	'Polysynth	2
C752	009	002		'Mello Choir	2	D151	127	002		+Slap Bass 1	1	D431	001	002		'80'sPolySyn	2
C753	032	002		'ChoirAahs 2	1	D16.	070	000	002	'EnglishHorn	1	D432	127	002		+Trombone 1	2
C754	126	002		+Trombone	1	D161	127	002		+Slap Bass 2	1	D44.	092	000	002	'Space Voice	1
C755	127	002		+Violin 1	1	D17.	071	000	002	'Bassoon	1	D441	001	002		'Heaven II	2
						D171	127	002		+Fretless 1	1	D442	127	002		+Trombone 2	2

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.
D45	093	000	002	*Bowed Glass	2	D63	107	000	002	*Shamisen	1	D84	124	000	002	*Bird	2
D45	127	002		+Fr Horn 1	2	D63	001	002		*Tsugaru	2	D84	001	002		*Dog	1
D46	094	000	002	*Metal Pad	2	D63	127	002		+Sho	2	D84	002	002		*Horse Gallop	1
D46	001	002		*Tine Pad	2	D64	108	000	002	*Koto	1	D84	003	002		*Bird 2	1
D46	002	002		*Panner Pad	2	D64	008	002		*Taisho Koto	1	D84	004	002		*Kitty	1
D46	127	002		+Fr Horn 2	2	D64	016	002		*Kanoon	2	D84	005	002		*Growl	1
D47	095	000	002	*Halo Pad	2	D64	017	002		*Kanoon 2	1 G-800	D84	127	002		+Telephone	1
D47	127	002		+Tuba	1	D64	018	002		*Kanoon Oct	2 G-800	D85	125	000	002	*Telephone 1	1
D48	096	000	002	*Sweep Pad	1	D64	019	002		*Knoon&Choir	2 VSW G-900	D85	001	002		*Telephone 2	1
D48	001	002		*Polar Pad	1	D64	127	002		+Shakuhachi	2	D85	002	002		*Creaking	1
D48	008	002		*Converge	1	D65	109	000	002	*Kalimba	1	D85	003	002		*Door	1
D48	009	002		*Shwimmer	2	D65	127	002		+Whistle 1	2	D85	004	002		*Scratch	1
D48	010	002		*CelestialPd	2	D66	110	000	002	*Bagpipe	1	D85	005	002		*Wind Chimes	2
D48	127	002		+Brs Sect 1	1	D66	008	002		*Mizmar	1 G-800	D85	007	002		*Scratch 2	1
SYNTH SFX						D66	009	002		*Mizmar Oct	2 G-800	D85	127	002		+Bird Tweet	1
D51	097	000	002	*Ice Rain	2	D66	010	002		*Mizmar Dual	2 G-800	D86	126	000	002	*Helicopter	1
D51	001	002		*Harmo Rain	2	D66	127	002		+Whistle 2	1	D86	001	002		*Car-Engine	1
D51	002	002		*AfricanWood	2	D67	111	000	002	*Fiddle	1	D86	002	002		*Car-Stop	1
D51	008	002		*Clavi Pad	2	D67	008	002		*Rababa	1 G-800	D86	003	002		*Car-Pass	1
D51	127	002		+Brs Sect 2	2	D67	127	002		+Bottleblow	2	D86	004	002		*Car-Crash	2
D52	098	000	002	*Soundtrack	2	D68	112	000	002	*Shanai	1	D86	005	002		*Siren	1
D52	001	002		*Ancestral	2	D68	001	002		*Shanai 2	1 V-SW	D86	006	002		*Train	1
D52	002	002		*Prologue	2	D68	008	002		*Pungi	1	D86	007	002		*Jetplane	2
D52	008	002		*Rave	2	D68	016	002		*Hichiriki	2	D86	008	002		*Starship	2
D52	127	004		+Vibe 1	1	D68	127	002		+Breathpipe	1	D86	009	002		*Burst Noise	2
D53	099	000	002	*Crystal	2	PERCUSSIVE						D86	127	000	002	*OneNote Jam	1
D53	001	002		*Syn Mallet	1	D71	113	000	002	*Tinkle Bell	1	D87	000	002		*Applause	2
D53	002	002		*SoftCrystal	2	D71	008	002		*Bonang	1	D87	001	002		*Laughing	1
D53	003	002		*Round Glock	2	D71	009	002		*Gender	1	D87	002	002		*Screaming	1
D53	004	002		*Loud Glock	2	D71	010	002		*GamelanGong	1	D87	003	002		*Punch	1
D53	005	002		*GlocknChime	2	D71	011	002		*St.Gamelan	2	D87	004	002		*Heart Beat	1
D53	006	002		*Clear Bells	2	D71	016	002		*RAMA Cymbal	1	D87	005	002		*Footsteps	1
D53	007	002		*X'mas Bell	2	D71	127	002		+Timpani	1	D87	006	002		*Applause 2	2
D53	008	002		*Vibra Bells	2	D72	114	000	002	*Agogo	1	D87	127	002		+Water Bell	2
D53	009	002		*Digi Bells	2	D72	008	002		*Atarigane	1	D88	128	000	002	*Gun Shot	1
D53	016	002		*ChoralBells	2	D72	127	002		+Melodic Tom	1	D88	001	002		*Machine Gun	1
D53	017	002		*Air Bells	2	D73	115	000	002	*Steel Drums	1	D88	002	002		*Lasergun	1
D53	018	002		*Bell Harp	2	D73	127	002		+Deep Snare	1	D88	003	002		*Explosion	2
D53	019	002		*Gamelimba	2	D74	116	000	002	*Woodblock	1	D88	127	002		+Jungle Tune	2
D53	127	002		+Vibe 2	1	D74	008	002		*Castanets	1	• NIF= New Italian Folk					
D54	100	000	002	*Atmosphere	2	D74	127	002		+Elec Perc 1	1						
D54	001	002		*Warm Atmos	2	D75	117	000	002	*Taiko	1						
D54	002	002		*Nylon Harp	2	D75	008	002		*Concert BD	1						
D54	003	002		*Harpvox	2	D75	127	002		+Elec Perc 2	1						
D54	004	002		*HollowReIs	2	D76	118	000	002	*Melo. Tom 1	1						
D54	005	002		*NylonRhodes	2	D76	001	002		*Real Tom	2						
D54	006	002		*Ambient Pad	2	D76	008	002		*Melo. Tom 2	1						
D54	127	002		+Syn Mallet	1	D76	009	002		*Rock Tom	2						
D55	101	000	002	*Brightness	2	D76	127	002		+Taiko	1						
D55	127	002		+WindBell	2	D77	119	000	002	*Synth Drum	1						
D56	102	000	002	*Goblin	2	D77	008	002		*'808 Tom	2						
D56	001	002		*Goblinson	2	D77	009	002		*Elec Perc	1						
D56	002	002		*50's Sci-Fi	2	D77	127	002		+Taiko Rim	1						
D56	127	002		+Glock	1	D78	120	000	002	*Reverse Cym	1						
D57	103	000	002	*Echo Drops	1	D78	001	002		*ReverseCym2	1						
D57	001	002		*Echo Bell	2	D78	008	002		*Rev Snare 1	1						
D57	002	002		*Echo Pan	2	D78	009	002		*Rev Snare 2	1						
D57	003	002		*Echo Pan 2	2	D78	016	002		*Rev Kick 1	1						
D57	004	002		*Big Panner	2	D78	017	002		*Rev ConBD	1						
D57	005	002		*Reso Panner	2	D78	024	002		*Rev Tom 1	1						
D57	006	002		*Water Piano	2	D78	025	002		*Rev Tom 2	1						
D57	127	002		+Tube Bell	1	D78	127	002		+Cymbal	1						
D58	104	000	002	*Star Theme	2	SFX											
D58	001	002		*StarTheme 2	2	D81	121	000	002	*Gt FretNoiz	1						
D58	127	002		+Xylophone	1	D81	001	002		*Gt CutNoise	1						
ETHNIC MISC						D81	002	002		*String Slap	1						
D61	105	000	002	*Sitar	1	D81	003	002		*Gt.CutNz. 2	1						
D61	001	002		*Sitar 2	2	D81	004	002		*Dist CutNz	1						
D61	002	002		*DetuneSitar	2	D81	005	002		*Bass Slide	1						
D61	008	002		*Tambra	1	D81	006	002		*Pick Scrape	1						
D61	016	002		*Tamboura	2	D81	127	002		+Castanets	1						
D61	127	002		+Marimba	1	D82	122	000	002	*BreathNoise	1						
D62	106	000	002	*Banjo	1	D82	001	002		*FLKeyClick	1						
D62	001	002		*Muted Banjo	1	D82	127	002		+Triangle	1						
D62	008	002		*Rabab	2	D83	123	000	002	*Seashore	1						
D62	016	002		*Gopichant	2	D83	001	002		*Rain	1						
D62	024	002		*Oud	2	D83	002	002		*Thunder	1						
D62	025	002		*Oud 2	1 G-800	D83	003	002		*Wind	1						
D62	026	002		*Oud Tremolo	1 G-800	D83	004	002		*Stream	2						
D62	027	002		*Oud VSwitch	2 VSW G-900	D83	005	002		*Bubble	2						
D62	028	002		*Oud&Strings	2 VSW G-900	D83	127	002		+Orche Hit	1						
D62	127	002		+Koto	1												

13.3 SC-55 Map & CM-64 Tones (banques E & F)

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice Rem.
PIANO						ORGAN						BASS					
E11	001	000	001	"Piano 1	1	E31	017	000	001	"Organ 1	1	E51	033	000	001	"Acoustic Bs	1
E111	008	001	001	"Piano 1w	1	E311	008	001	001	"Detuned Or1	2	E511	126	001	001	+Choir Aahs	1
E112	016	001	001	"Piano 1d	1	E312	016	001	001	"60's Organ1	1	E512	127	001	001	+Fantasy	2
E113	126	001	001	+Piano 2	1	E313	032	001	001	"Organ 4	1	E52	034	000	001	"Fingered Bs	1
E114	127	001	001	+Acou Piano1	1	E314	126	001	001	+Slap Bass 1	2	E521	126	001	001	+SlowStrings	1
E12	002	000	001	"Piano 2	1	E315	127	001	001	+Harpsi 1	1	E522	127	001	001	+Harmo Pan	2
E121	008	001	001	"Piano 2w	1	E32	018	000	001	"Organ 2	1	E53	035	000	001	"Picked Bass	1
E122	126	001	001	+Piano 2	1	E321	008	001	001	"Detuned Or2	2	E531	126	001	001	+Strings	1
E123	127	001	001	+Acou Piano2	1	E322	032	001	001	"Organ 5	2	E532	127	001	001	+Chorale	1
E13	003	000	001	"Piano 3	1	E323	126	001	001	+Slap Bass 1	1	E54	036	000	001	"Fretless Bs	1
E131	008	001	001	"Piano 3w	1	E324	127	001	001	+Harpsi 2	2	E541	126	001	001	+SynStrings3	2
E132	126	001	001	+Piano 2	1	E33	019	000	001	"Organ 3	2	E542	127	001	001	+Glasses	2
E133	127	001	001	+Acou Piano3	1	E331	126	001	001	+Slap Bass 1	1	E55	037	000	001	"Slap Bass 1	1
E14	004	000	001	"Honky-tonk	2	E332	127	001	001	+Harpsi 3	1	E551	126	001	001	+SynStrings3	2
E141	008	001	001	"HonkyTonk w	2	E34	020	000	001	"Church Org1	1	E552	127	001	001	+Soundtrack	2
E142	126	001	001	+Honky-tonk	2	E341	008	001	001	"Church Org2	2	E56	038	000	001	"Slap Bass 2	1
E143	127	001	001	+Elec Piano1	1	E342	016	001	001	"Church Org3	2	E561	126	001	001	+Organ 1	1
E15	005	000	001	"E Piano 1	1	E343	126	001	001	+Slap Bass 2	1	E562	127	001	001	+Atmosphere	2
E151	008	001	001	"Detuned EP1	2	E344	127	001	001	+Clavi 1	1	E57	039	000	001	"Syn Bass 1	1
E152	016	001	001	"E Piano 1v	2	E35	021	000	001	"Reed Organ	1	E571	001	001	001	"Syn Bass101	1
E153	024	001	001	"60s E Piano	1	E351	126	001	001	+Slap Bass 2	1	E572	008	001	001	"Syn Bass 3	1
E154	126	001	001	+Piano 1	1	E352	127	001	001	+Clavi 2	1	E573	126	001	001	+Organ 1	1
E155	127	001	001	+Elec Piano2	1	E36	022	000	001	"Accordion F	2	E574	127	001	001	+Warm Bell	2
E16	006	000	001	"E Piano 2	1	E361	008	001	001	"Accordion I	2	E58	040	000	001	"Syn Bass 2	2
E161	008	001	001	"Detuned EP2	2	E362	126	001	001	+Slap Bass 2	1	E581	008	001	001	"Syn Bass 4	2
E162	016	001	001	"E Piano 2v	2	E363	127	001	001	+Clavi 3	1	E582	016	001	001	"Rubber Bass	2
E163	126	001	001	+Piano 2	1	E37	023	000	001	"Harmonica	1	E583	126	001	001	+Organ 1	1
E164	127	001	001	+Elec Piano3	1	E371	126	001	001	+Slap Bass 2	1	E584	127	001	001	+Funny Vox	1
E17	007	000	001	"Harpsichord	1	E372	127	001	001	+Celesta 1	1	ORCHESTRA					
E171	008	001	001	"Coupled Hps	2	E38	024	000	001	"Bandoneon	2	E61	041	000	001	"Violin	1
E172	016	001	001	"Harpsi w	1	E381	126	001	001	+Fingered Bs	1	E611	008	001	001	"Slow Violin	1
E173	024	001	001	"Harpsi.o	2	E382	127	001	001	+Celesta 2	1	E612	126	001	001	+Organ 2	1
E174	126	001	001	+Piano 2	1	GUITAR						E613	127	001	001	+Echo Bell	2
E175	127	001	001	+Elec Piano4	1	E41	025	000	001	"Nylon Gt	1	E62	042	000	001	"Viola	1
E18	008	000	001	"Clav.	1	E411	008	001	001	"Ukulele	1	E621	126	001	001	+Organ 1	1
E181	126	001	001	+E Piano 1	1	E412	016	001	001	"Nylon Gt.o	2	E622	127	001	001	+Ice Rain	2
E182	127	001	001	+Honkytonk	2	E413	032	001	001	"Nylon Gt 2	1	E63	043	000	001	"Cello	1
CHROMATIC PERCUSSION						E414	126	001	001	+Fingered Bs	1	E631	1260	001	001	+Organ 1	1
E21	009	000	001	"Celesta	1	E415	127	001	001	+Syn Brass 1	2	E632	127	001	001	+Oboe 2001	2
E211	126	001	001	+Detuned EP1	2	E42	026	000	001	"Steel Gt	1	E64	044	000	001	"Contrabass	1
E212	127	001	001	+Elec Org 1	1	E421	008	001	001	"12-str.Gt	2	E641	126	001	001	+Organ 2	1
E22	010	000	001	"Glockenspl	1	E422	016	001	001	"Mandolin	1	E642	127	001	001	+Echo Pan	2
E221	126	001	001	+E Piano 2	1	E423	126	001	001	+Picked Bass	1	E65	045	000	001	"Tremolo Str.	1
E222	127	001	001	+Elec Org 2	2	E424	127	001	001	+Syn Brass 2	2	E651	126	001	001	+Organ 2	1
E23	011	000	001	"Music Box	1	E43	027	000	001	"Jazz Gt	1	E652	127	001	001	+Doctor Solo	2
E231	126	001	001	+Steel Gt	1	E431	008	001	001	"Hawaiian Gt	1	E66	046	000	001	"Pizzicato	1
E232	127	001	001	+Elec Org 3	1	E432	126	001	001	+Picked Bass	1	E661	126	001	001	+Organ 2	1
E24	012	000	001	"Vibraphone	1	E433	127	001	001	+Syn Brass3	2	E662	127	001	001	+School Daze	1
E241	008	001	001	"Vib. w	1	E44	028	000	001	"Clean Gt.	1	E67	047	000	001	"Harp	1
E242	126	001	001	+Steel Gt	1	E441	008	001	001	"Chorus Gt	2	E671	126	001	001	+Trumpet	1
E243	127	001	001	+Elec Org 4	1	E442	126	001	001	+Fretless Bs	1	E672	127	001	001	+Bellsinger	1
E25	013	000	001	"Marimba	1	E443	127	001	001	+Syn Brass4	2	E68	048	000	001	"Timpani	1
E251	008	001	001	"Marimba w	1	E45	029	000	001	"Muted Gt	1	E681	126	001	001	+Trumpet	1
E252	126	001	001	+12-str.Gt	2	E451	008	001	001	"Funk Gt	1	E682	127	001	001	+Square Wave	2
E253	127	001	001	+Pipe Org 1	2	E452	016	001	001	"Funk Gt 2	1	ENSEMBLE					
E26	014	000	001	"Xylophone	1	E453	126	001	001	+Acoustic Bs	1	E71	049	000	001	"Strings	1
E261	126	001	001	+Funk Gt	1	E454	127	001	001	+Syn Bass 1	1	E711	008	001	001	"Orchestra	2
E262	127	001	001	+Pipe Org 2	2	E46	030	000	001	"OverdriveGt.	1	E712	126	001	001	+Trombone	1
E27	015	000	001	"Tubularbell	1	E461	126	001	001	+Choir Aahs	1	E713	127	001	001	+Str Sect 1	1
E271	008	001	001	"Church Bell	1	E462	127	001	001	+Syn Bass 2	2	E72	050	000	001	"SlowStrings	1
E272	009	001	001	"Carillon	1	E47	031	000	001	"Dist Gt.	1	E721	126	001	001	+Trombone	1
E273	126	001	001	+Muted Gt	1	E471	008	001	001	"Feedback Gt	2	E722	127	001	001	+Str Sect 2	1
E274	127	001	001	+Pipe Org3	2	E472	126	001	001	+Choir Aahs	1	E73	051	000	001	"SynStrings1	1
E28	016	000	001	"Santur	1	E473	127	001	001	+Syn Bass3	2	E731	008	001	001	"SynStrings3	2
E281	126	001	001	+Slap Bass 1	1	E48	032	000	001	"Gt Harmonix	1	E732	126	001	001	+Trombone	1
E282	127	001	001	+Accordion	2	E481	008	001	001	"Gt Feedback	1	E733	127	001	001	+Str Sect3	1
						E482	126	001	001	+Choir Aahs	1	E74	052	000	001	"SynStrings2	2
						E483	127	001	001	+Syn Bass4	1	E741	126	001	001	+Trombone	1
												E742	127	001	001	+Pizzicato	1

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice Rem.	GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice Rem.
E75...	053	000	001	"Choir Aahs	1	SYNTH LEAD						PERCUSSIVE					
E751		032	001	"Choir Aahs2	1	F31...	081	000	001	"Square Wave	2	F71...	113	000	001	"Tinkle Bell	1
E752		126	001	+Trombone	1	F311		001	001	"Square	1	F711		127	001	+Timpani	1
E753		127	001	+Violin 1	1	F312		008	001	"Sine Wave	1	F72...	114	000	001	"Agogo	1
E76...	054	000	001	"Voice Oohs	1	F313		127	001	Sax 3	1	F721		127	001	+Melodic Tom	1
E761		126	001	+Trombone	1	F32...	082	000	001	"Saw Wave	2	F73...	115	000	001	"Steel Drums	1
E762		127	001	+Violin 2	1	F321		001	001	"Saw	1	F731		127	001	+Deep Snare	1
E77...	055	000	001	"SynVox	1	F322		008	001	"Doctor Solo	2	F74...	116	000	001	"Woodblock	1
E771		126	001	+Alto Sax	1	F323		127	001	+Sax 4	1	F741		008	001	"Castanets	1
E772		127	001	+Cello 1	1	F33...	083	000	001	"SynCalliope	2	F742		127	001	+Elec Perc 1	1
E78...	056	000	001	"Orchest Hit	2	F331		127	001	+Clarinet 1	1	F75...	117	000	001	"Taiko	1
E781		126	001	+Tenor Sax	1	F34...	084	000	001	"ChifferLead	2	F751		008	001	"Concert BD	1
E782		127	001	+Cello 2	1	F341		127	001	+Clarinet 2	1	F752		127	001	+Elec Perc 2	1
BRASS						F35...	085	000	001	"Charang	2	F76...	118	000	001	"Melo Tom 1	1
E81...	057	000	001	"Trumpet	1	F351		127	001	+Oboe	1	F761		008	001	"Melo Tom 2	1
E811		126	001	+BaritoneSax	1	F36...	086	000	001	"Solo Vox	2	F762		127	001	+Taiko	1
E812		127	001	+Contrabass	1	F361		127	001	+Engl Horn	1	F77...	119	000	001	"Synth Drum	1
E82...	058	000	001	"Trombone	1	F37...	087	000	001	"5th Saw	2	F771		008	001	"808 Tom	1
E821		001	001	"Trombone 2	2	F371		127	001	+Bassoon	1	F772		009	001	+Elec Perc	1
E822		126	001	+Alto Sax	1	F38...	088	000	001	"Bass & Lead	2	F773		127	001	+Taiko Rim	1
E823		127	001	+Harp 1	1	F381		127	001	+Harmonica	1	F78...	120	000	001	"Reverse Cym	1
E83...	059	000	001	"Tuba	1	SYNTH PAD						F781		127	001	+Cymbal	1
E831		126	001	+Brass 1	1	F41...	089	000	001	"Fantasia	2	SFX					
E832		127	001	+Harp 2	1	F411		127	001	+Trumpet 1	1	F81...	121	000	001	"Gt FretNoiz	1
E84...	060	000	001	"MuteTrumpet	1	F42...	090	000	001	"Warm Pad	1	F811		001	001	"Gt CutNoise	1
E841		126	001	+Brass 1	1	F421		127	001	+Trumpet 2	1	F812		002	001	+String Slap	1
E842		127	001	+Guitar 1	1	F43...	091	000	001	"Polysynth	2	F813		127	001	+Castanets	1
E85...	061	000	001	"French Horn	2	F431		127	001	+Trombone 1	2	F82...	122	000	001	"BreathNoise	1
E851		001	001	"Fr Horn 2	2	F44...	092	000	001	"Space Voice	1	F821		001	001	"Fl KeyClick	1
E852		126	001	+Brass 2	2	F441		127	001	+Trombone 2	2	F822		127	001	+Triangle	1
E853		127	001	+Guitar 2	1	F45...	093	000	001	"Bowed Glass	2	F83...	123	000	001	"Seashore	1
E86...	062	000	001	"Brass 1	1	F451		127	001	+Fr Horn 1	2	F831		001	001	"Rain	1
E861		008	001	"Brass 2	2	F46...	094	000	001	"Metal Pad	2	F832		002	001	"Thunder	1
E862		126	001	+Brass 2	2	F461		127	001	+Fr Horn 2	2	F833		003	001	"Wind	1
E863		127	001	+Elec Gtr 1	1	F47...	095	000	001	"Halo Pad	2	F834		004	001	"Stream	2
E87...	063	000	001	"Syn Brass 1	2	F471		127	001	+Tuba	1	F835		005	001	"Bubble	2
E871		008	001	"Syn Brass 3	2	F48...	096	000	001	"Sweep Pad	1	F836		127	001	+Orche Hit	1
E872		016	001	"Analog Brs1	2	F481		127	001	+Brs Sect 1	1	F84...	124	000	001	"Bird	2
E873		126	001	+Brass 1	1	SYNTH SFX						F841		001	001	"Dog	1
E874		127	001	+Elec Gtr 2	1	F51...	097	000	001	"Ice Rain	2	F842		002	001	"HorseGallop	1
E88...	064	000	001	"Syn Brass 2	2	F511		127	001	+Brs Sect 2	2	F843		003	001	"Bird 2	1
E881		008	001	"Syn Brass 4	1	F52...	098	000	001	"Soundtrack	2	F844		127	001	+Telephone	1
E882		016	001	"Analog Brs2	2	F521		127	001	+Vibe 1	1	F85...	125	000	001	"Telephone 1	1
E883		126	001	+Orchest Hit	2	F53...	099	000	001	"Crystal	2	F851		001	001	"Telephone 2	1
E884		127	001	+Sitar	2	F531		001	001	"Syn Mallet	1	F852		002	001	"Creaking	1
REED						F532		127	001	+Vibe 2	1	F853		003	001	"Door	1
F11...	065	000	001	"Soprano Sax	1	F54...	100	000	001	"Atmosphere	2	F854		004	001	"Scratch	1
F111		127	001	+Acou Bass 1	1	F541		127	001	+Syn Mallet	1	F855		005	001	"Wind Chimes	2
F12...	066	000	001	"Alto Sax	1	F55...	101	000	001	"Brightness	2	F856		127	001	+Bird Tweet	1
F121		127	001	+Acou Bass 2	1	F551		127	001	+Windbell	2	F86...	126	000	001	"Helicopter	1
F13...	067	000	001	"Tenor Sax	1	F56...	102	000	001	"Goblin	2	F861		001	001	"Car-Engine	1
F131		127	001	+Elec Bass 1	1	F561		127	001	+Glock	1	F862		002	001	"Car-Stop	1
F14...	068	000	001	"BaritoneSax	1	F57...	103	000	001	"Echo Drops	1	F863		003	001	"Car-Pass	1
F141		127	001	+Elec Bass 2	1	F571		001	001	"Echo Bell	2	F864		004	001	"Car-Crash	2
F15...	069	000	001	"Oboe	1	F572		002	001	"Echo Pan	2	F865		005	001	"Siren	1
F151		127	001	+Slap Bass 1	1	F573		127	001	+Tube Bell	1	F866		006	001	"Train	1
F16...	070	000	001	"EnglishHorn	1	F58...	104	000	001	"Star Theme	2	F867		007	001	"Jetplane	2
F161		127	001	+Slap Bass 2	1	F581		127	001	+Xylophone	1	F868		008	001	"Starship	2
F17...	071	000	001	"Bassoon	1	ETHNIC MISC						F869		009	001	"Burst Noise	2
F171		127	001	+Fretless 1	1	F61...	105	000	001	"Sitar	1	F8610		127	001	+OneNote Jam	1
F18...	072	000	001	"Clarinet	1	F611		001	001	"Sitar 2	2	F87...	127	000	001	"Applause	2
F181		127	001	+Fretless 2	1	F612		127	001	+Marimba	1	F871		001	001	"Laughing	1
PIPE						F62...	106	000	001	"Banjo	1	F872		002	001	"Screaming	1
F21...	073	000	001	"Piccolo	1	F621		127	001	+Koto	1	F873		003	001	"Punch	1
F211		127	001	+Flute 1	1	F63...	107	000	001	"Shamisen	1	F874		004	001	"Heart Beat	1
F22...	074	000	001	"Flute	1	F631		127	001	+Sho	2	F875		005	001	"Footsteps	1
F221		127	001	+Flute 2	1	F64...	108	000	001	"Koto	1	F876		127	001	+Water Bell	2
F23...	075	000	001	"Recorder	1	F641		008	001	"Taisho Koto	2	F88...	128	000	001	"Gun Shot	1
F231		127	001	+Piccolo 1	1	F642		127	001	+Shakuhachi	2	F881		001	001	"Machine Gun	1
F24...	076	000	001	"Pan Flute	1	F65...	109	000	001	"Kalimba	1	F882		002	001	"Lasergun	1
F241		127	001	+Piccolo 2	2	F651		127	001	+Whistle 1	2	F883		003	001	"Explosion	2
F25...	077	000	001	"Bottle Blow	2	F66...	110	000	001	"Bagpipe	1	F884		127	001	+Jungle Tune	2
F251		127	001	+Recorder	1	F661		127	001	+Whistle 2	1						
F26...	078	000	001	"Shakuhachi	2	F67...	111	000	001	"Fiddle	1						
F261		127	001	+Pan Pipes	1	F671		127	001	+Bottleblow	2						
F27...	079	000	001	"Whistle	1	F68...	112	000	001	"Shanai	1						
F271		127	001	+Sax 1	1	F681		127	001	+Breathpipe	1						
F28...	080	000	001	"Ocarina	1												
F281		127	001	+Sax 2	1												

13.4. Drum Sets

CC32= 3	PC1	PC2	PC3	PC9	PC10
	STANDARD 1	STANDARD 2 #	STANDARD 3	ROOM #	Hip-Hop
22	MC-500 Beep 1	←	←	←	←
23	MC-500 Beep 2	←	←	←	←
C1 24	Concert SD	←	←	←	←
25	Snare Roll	←	←	←	←
26	Finger Snap 2	Finger Snap	←	Finger Snap	←
27	High O	←	←	←	←
28	Slap	←	←	←	←
29	Scratch Push [EXC7]	←	←	←	Scratch Push 2 [EXC7]
30	Scratch Pull [EXC7]	←	←	←	Scratch Pull 2 [EXC7]
31	Sticks	←	←	←	←
32	Square Click	←	←	←	←
33	Metronome Click	←	←	←	←
34	Metronome Bell	←	←	←	←
35	Standard 1 Kick 2	Standard 2 Kick 2	Standard 3 Kick 2	Room Kick 2	Hip-Hop Kick 2
C2 36	Standard 1 Kick 1	Standard 2 Kick 1	[RND] Kick	Room Kick 1	Hip-Hop Kick 1
37	Side Stick	←	←	←	TR-808 Rim Shot
38	Standard 1 Snare 1	Standard 2 Snare 1	[RND] Snare	Room Snare 1	Rap Snare
39	Hand Clap	TR-808 Hand Clap	[RND] Hand Clap *	TR-808 Hand Clap	←
40	Standard 1 Snare 2	Standard 2 Snare 2	Standard 3 Snare 2	Room Snare 2	Hip-Hop Snare 2
41	Low Tom 2	←	←	Room Low Tom 2 *	TR-909 Low Tom 2
42	Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	[RND] Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat 3 [EXC1]	Closed Hi-Hat 3 [EXC1]
43	Low Tom 1 *	←	←	Room Low Tom 1 *	TR-909 Low Tom 1
44	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]	[RND] Pedal Hi-Hat [EXC1]	Room Pedal Hi-Hat [EXC1]	Room Pedal Hi-Hat [EXC1]
45	Mid Tom 2	←	←	Room Mid Tom 2 *	TR-909 Mid Tom 2
46	Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	[RND] Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 3 [EXC1]	Open Hi-Hat 3 [EXC1]
47	Mid Tom 1 *	←	←	Room Mid Tom 1 *	TR-909 Mid Tom 1
C3 48	High Tom 2 *	←	←	Room High Tom 2 *	TR-909 High Tom 2
49	Crash Cymbal 1	←	[RND] Crash Cymbal	←	TR-909 Crash Cymbal
50	High Tom 1 *	←	←	Room High Tom 1 *	TR-909 High Tom 1
51	Ride Cymbal 1	←	[RND] Ride Cymbal 1 *	←	←
52	Chinese Cymbal	←	←	←	Reverse Cymbal
53	Ride Bell	←	[RND] Ride Bell	←	←
54	Tambourine	←	←	←	Shake Tambourine
55	Splash Cymbal	←	←	←	←
56	Cowbell	←	←	←	TR-808 Cowbell
57	Crash Cymbal 2	←	←	←	←
58	Vibra-slap	←	←	←	←
59	Ride Cymbal 2	←	[RND] Ride Cymbal 2 *	←	←
C4 60	High Bongo	←	←	←	←
61	Low Bongo	←	←	←	←
62	Mute High Conga	←	←	←	←
63	Open High Conga	←	←	←	←
64	Open Low Conga	←	←	←	←
65	High Timbale	←	←	←	←
66	Low Timbale	←	←	←	←
67	High Agogo	←	←	←	←
68	Low Agogo	←	←	←	←
69	Cabasa	←	←	←	←
70	Maracas	←	←	←	TR-808 Maracas
71	Short High Whistle [EXC2]	←	←	←	←
C5 72	Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←
73	Short Guiro [EXC3]	←	←	←	←
74	Long Guiro [EXC3]	←	←	←	CR-78 Guiro [EXC3]
75	Claves	←	←	←	TR-808 Claves
76	High Wood Block	←	←	←	←
77	Low Wood Block	←	←	←	←
78	Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	High Hoo [EXC4]
79	Open Cuica [EXC4]	←	←	←	Low Hoo [EXC4]
80	Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	Electric Mute Triangle
81	Open Triangle [EXC5]	←	←	←	Electric Open Triangle
82	Shaker	←	←	←	TR-826 Shaker
83	Jingle Bell	←	←	←	←
C6 84	Bell Tree	Bar Chimes	←	←	←
85	Castanets	←	←	←	←
86	Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←
87	Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←
88	Applause 2	←	←	←	Small Club 1 *
89	---	---	---	---	---
90	---	---	---	---	---
91	---	---	---	---	---
92	---	---	---	---	---
93	---	---	---	---	---
94	---	---	---	---	---
95	---	---	---	---	---
C7 96	---	---	---	---	---

Note number

PC : Program change number
 --- : No sound
 + : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
 [EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2
 [55] : Same sound as for CC32= 1
 # : Same Drum Set as CC32= 2

	CC32= 3	PC 11 JUNGLE	PC 12 TECHNO	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC #	PC 26 TR-808
	22	←	←	←	←	←
	23	←	←	←	←	←
C1	24	←	←	←	←	←
	25	←	←	←	←	←
	26	←	←	←	Finger Snap	←
	27	←	←	←	←	←
	28	←	←	←	←	←
	29	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	←	[EXC7] Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]
	30	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	←	[EXC7] Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]
	31	←	←	←	←	←
	32	←	←	←	←	←
	33	←	←	←	←	←
	34	←	←	←	←	←
	35	←	←	←	←	←
	36	Jungle Kick II	Techno Kick 2	Power Kick 2	Electric Kick 2	TR-808 Kick 2
C2	37	Jungle Kick 1	Techno Kick 1	Power Kick 1	Electric Kick 1 *	TR-808 Kick 1
	38	←	TR-808 Rim Shot	←	←	TR-808 Rim Shot
	39	Jungle Snare 1	Techno Snare 1	Power Snare 1	Electric Snare 1	TR-808 Snare 1
	40	Hand Clap 2	TR-707 Hand Clap	TR-808 Hand Clap	TR-808 Hand Clap	TR-808 Hand Clap
	41	Jungle Snare 2	Techno Snare 2	Power Snare 2	Electric Snare 2	TR-808 Snare 2
	42	TR-909 Low Tom 2	TR-808 Low Tom 2 *	Power Low Tom 2 *	Electric Low Tom 2 *	TR-808 Low Tom 2 *
	43	TR-806 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]	←	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]
	44	TR-909 Low Tom 1	TR-808 Low Tom 1 *	Power Low Tom 1 *	Electric Low Tom 1 *	TR-808 Low Tom 1 *
	45	Jungle Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	←	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
	46	TR-909 Mid Tom II	TR-808 Mid Tom 2 *	Power Mid Tom 2 *	Electric Mid Tom 2 *	TR-808 Mid Tom 2 *
	47	TR-806 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-909 Open Hi-Hat [EXC1]	←	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]
	48	TR-909 Mid Tom 1	TR-808 Mid Tom 1 *	Power Mid Tom 1 *	Electric Mid Tom 1 *	TR-808 Mid Tom 1 *
C3	49	TR-909 High Tom 2	TR-808 High Tom 2 *	Power High Tom 2 *	Electric High Tom 2 *	TR-808 High Tom 2 *
	50	TR-808 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	←	←	TR-808 Crash Cymbal
	51	TR-909 High Tom 1	TR-808 High Tom 1 *	Power High Tom 1 *	Electric High Tom 1 *	TR-808 High Tom 1 *
	52	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	←	Reverse Cymbal	←
	53	←	←	←	←	←
	54	Shake Tambourine	Shake Tambourine	←	←	CR-78 Tambourine
	55	←	←	←	←	←
	56	TR-808 Cowbell	TR-808 Cowbell	←	←	TR-808 Cowbell
	57	←	TR-909 Crash Cymbal	←	←	TR-909 Crash Cymbal
	58	←	←	←	←	←
	59	←	←	←	←	Ride Cymbal Edge
C4	60	←	CR-78 High Bongo	←	←	CR-78 High Bongo
	61	←	CR-78 Low Bongo	←	←	CR-78 Low Bongo
	62	←	TR-808 Mute High Conga	←	←	TR-808 Mute High Conga
	63	←	TR-808 Open High Conga	←	←	TR-808 Open High Conga
	64	←	TR-808 Open Low Conga	←	←	TR-808 Open Low Conga
	65	←	←	←	←	←
	66	←	←	←	←	←
	67	←	←	←	←	←
	68	←	←	←	←	←
	69	←	←	←	←	←
	70	TR-808 Maracas	TR-808 Maracas	←	←	TR-808 Maracas
	71	←	←	←	←	←
C5	72	←	←	←	←	←
	73	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]	←	←	CR-78 Guiro [EXC3]
	74	TR-808 Claves	TR-808 Claves	←	←	TR-808 Claves
	75	←	←	←	←	←
	76	←	←	←	←	←
	77	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	←	←	High Hoo [EXC4]
	78	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	←	←	Low Hoo [EXC4]
	79	Electric Mute Triangle	Electric Mute Triangle	←	←	Electric Mute Triangle
	80	Electric Open Triangle	Electric Open Triangle	←	←	Electric Open Triangle
	81	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	←	←	TR-626 Shaker
	82	←	←	←	←	←
	83	←	←	←	←	←
C6	84	←	←	←	←	←
	85	←	←	←	←	←
	86	←	←	←	←	←
	87	←	←	←	←	←
	88	Small Club 1 *	←	←	Small Club 1 *	Small Club 1 *
	89	←	←	←	←	←
	90	←	←	←	←	←
	91	←	←	←	←	←
	92	←	←	←	←	←
	93	←	←	←	←	←
	94	←	←	←	←	←
	95	←	←	←	←	←
C7	96	←	←	←	←	←

PC : Program change number
 ← : No sound
 * : Tones using two voices

← : Same sound as STANDARD1 (PC1) Set.
 [EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2
 [55] : Same sound as for CC32= 1
 # : Same Drum Set as CC32= 2

Note number

CC32= 3		PC 27	PC 28	PC 29	PC 30
		DANCE	CR-78	TR-606	TR-707
23	22	←	←	←	←
24	24	←	←	←	←
25	25	←	←	←	←
26	26	Finger Snap	←	←	←
27	27	←	←	←	←
28	28	←	←	←	←
29	29	Scratch Push III [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]
30	30	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull III [EXC7]
31	31	←	←	←	←
32	32	←	←	←	←
33	33	←	←	←	←
34	34	←	←	←	←
35	35	TR-909 Kick 1	CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	TR-707 Kick III
36	36	Electric Kick III	CR-78 Kick 1	TR-606 Kick 1	TR-707 Kick 1
37	37	←	CR-78 Rim Shot	CR-78 Rim Shot	TR-707 Rim Shot
38	38	House Snare 1	CR-78 Snare 1	TR-606 Snare 1	TR-707 Snare 1
39	39	←	TR-707 Hand Clap	TR-707 Hand Clap	TR-707 Hand Clap
40	40	Danco Snare 2	CR-78 Snare 2	TR-606 Snare 2	TR-707 Snare 2
41	41	Electric Low Tom 2 *	CR-78 Low Tom 2 *	TR-606 Low Tom 2 *	TR-707 Low Tom 2 *
42	42	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]
43	43	Electric Low Tom 1 *	CR-78 Low Tom 1 *	TR-606 Low Tom 1 *	TR-707 Low Tom 1 *
44	44	TR-808 Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]
45	45	Electric Mid Tom 2 *	CR-78 Mid Tom 2 *	TR-606 Mid Tom 2 *	TR-707 Mid Tom 2 *
46	46	CR-78 Open Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-606 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Open Hi-Hat [EXC1]
47	47	Electric Mid Tom 1 *	CR-78 Mid Tom 1 *	TR-606 Mid Tom 1 *	TR-707 Mid Tom 1 *
48	48	Electric High Tom 2 *	CR-78 High Tom 2 *	TR-606 High Tom 2 *	TR-707 High Tom 2 *
49	49	TR-808 Crash Cymbal	TR-808 Crash Cymbal	TR-808 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal
50	50	Electric High Tom 1 *	CR-78 High Tom 1 *	TR-606 High Tom 1 *	TR-707 High Tom 1 *
51	51	TR-606 Ride Cymbal	TR-606 Ride Cymbal	TR-606 Ride Cymbal	TR-909 Ride Cymbal *
52	52	Reverse Cymbal	←	←	←
53	53	←	←	←	←
54	54	Shake Tambourine	CR-78 Tambourine	CR-78 Tambourine	Tambourine 2
55	55	←	←	←	←
56	56	TR-808 Cowbell	CR-78 Cowbell	CR-78 Cowbell	TR-808 Cowbell
57	57	←	TR-909 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	←
58	58	←	←	←	←
59	59	←	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge
60	60	←	CR-78 High Bongo	CR-78 High Bongo	←
61	61	←	CR-78 Low Bongo	CR-78 Low Bongo	←
62	62	←	TR-808 Mute High Conga	TR-808 Mute High Conga	←
63	63	←	TR-808 Open High Conga	TR-808 Open High Conga	←
64	64	←	TR-808 Open Low Conga	TR-808 Open Low Conga	←
65	65	←	←	←	←
66	66	←	←	←	←
67	67	←	←	←	←
68	68	←	←	←	←
69	69	←	←	←	←
70	70	←	CR-78 Maracas	CR-78 Maracas	TR-808 Maracas
71	71	←	←	←	←
72	72	←	←	←	←
73	73	←	←	←	←
74	74	←	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]	←
75	75	←	CR-78 Claves	CR-78 Claves	←
76	76	←	←	←	←
77	77	←	←	←	←
78	78	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]
79	79	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]
80	80	Electric Mute Triangle	CR-78 Low Beat [EXC5]	CR-78 Low Beat [EXC5]	Electric Mute Triangle
81	81	Electric Open Triangle	CR-78 High Beat [EXC5]	CR-78 High Beat [EXC5]	Electric Open Triangle
82	82	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker
83	83	←	←	←	←
84	84	←	←	←	←
85	85	←	←	←	←
86	86	←	←	←	←
87	87	←	←	←	←
88	88	Small Club 1 *	Small Club 1 *	Small Club 1 *	Small Club 1 *
89	89	---	---	---	---
90	90	---	---	---	---
91	91	---	---	---	---
92	92	---	---	---	---
93	93	---	---	---	---
94	94	---	---	---	---
95	95	---	---	---	---
96	96	---	---	---	---

Note number

PC : Program change number
 --- : No sound
 * : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1" (PC1) Set.
 [EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2
 [55] : Same sound as for CC32= 1
 # : Same Drum Set as CC32= 2

CC32= 3	PC 31	PC 33	PC 41	PC 49
	TR-909	JAZZ	BRUSH	ORCHESTRA #
23	22	←	←	←
24	←	←	←	←
25	25	←	←	←
26	←	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap
27	27	←	←	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
28	←	←	←	Pedal Hi-Hat [EXC1]
29	Scratch Push 2 [EXC7]	←	←	Open Hi-Hat 2 [EXC1]
30	Scratch Pull 2 [EXC7]	←	←	Ride Cymbal 1
31	←	←	←	←
32	32	←	←	←
33	←	←	←	←
34	34	←	←	←
35	←	←	←	←
36	Tectino Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 1
37	TR-909 Kick 1 *	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Concert BD 1
38	TR-909 Rim	←	←	←
39	TR-909 Snare 1	Jazz Snare 1	Brush Snare 1	Concert SD
40	←	Hand Clap 2	Brush Slap	Castanets
41	TR-909 Snare 2	Jazz Snare 2	Brush Snare 2	Concert SD
42	TR-909 Low Tom 2	←	Brush Low Tom 2 *	Timpani F
43	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	Brush Closed Hi-Hat [EXC1]	Timpani F#
44	TR-909 Low Tom 1	←	Brush Low Tom 1 *	Timpani G
45	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Timpani G#
46	TR-909 Mid Tom 2	←	Brush Mid Tom 2 *	Timpani A
47	TR-909 Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	Brush Open Hi-Hat [EXC1]	Timpani A#
48	TR-909 Mid Tom 1	←	Brush Mid Tom 1 *	Timpani B
49	TR-909 High Tom 2	←	Brush High Tom 2 *	Timpani c
50	TR-909 Crash Cymbal	←	Brush Crash Cymbal	Timpani c#
51	TR-909 High Tom 1	←	Brush High Tom 1 *	Timpani d
52	TR-909 Ride Cymbal *	Ride Cymbal Inner	Ride Cymbal Inner	Timpani d#
53	←	←	←	Timpani e
54	Tambourine 2	←	Brush Ride Bell	Timpani f
55	←	←	←	←
56	TR-808 Cowbell	←	←	←
57	←	←	←	Concert Cymbal 2
58	←	←	←	←
59	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Concert Cymbal 1
60	←	←	←	←
61	61	←	←	←
62	←	←	←	←
63	63	←	←	←
64	←	←	←	←
65	65	←	←	←
66	←	←	←	←
67	67	←	←	←
68	←	←	←	←
69	69	←	←	←
70	TR-808 Maracas	←	←	←
71	←	←	←	←
72	72	←	←	←
73	←	←	←	←
74	CR-78 Guiro [EXC3]	←	←	←
75	TR-808 Claves	←	←	←
76	←	←	←	←
77	77	←	←	←
78	High Hoo [EXC4]	←	←	←
79	Low Hoo [EXC4]	←	←	←
80	Electric Mute Triangle	←	←	←
81	Electric Open Triangle	←	←	←
82	TR-626 Shaker	←	←	←
83	←	←	←	←
84	84	←	←	←
85	←	←	←	←
86	86	←	←	←
87	87	←	←	←
88	←	Applause	Applause	Applause
89	←	←	←	←
90	90	←	←	←
91	←	←	←	←
92	92	←	←	←
93	←	←	←	←
94	94	←	←	←
95	←	←	←	←
96	96	←	←	←

Note number

PC : Program change number
 — : No sound
 * : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD 1"(PC1) Set.
 [EXC]: Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2
 [55] : Same sound as for CC32= 1
 # : Same Drum Set as CC32= 2

CC32= 3	PC 50	PC 51	PC 53	PC 54
	ETHNIC #	KICK & SNARE #	ASIA	CYMBAL & CLAPS
23	22 Finger Snap	CR-78 Kick 1	Gamelan Gong C#	---
24	Tambourine	CR-78 Kick 2	Gamelan Gong D#	---
24	Castanets	TR-606 Kick 1	Gamelan Gong G	---
26	25 Crash Cymbal 1	TR-707 Kick	Gamelan Gong A#	---
26	Snare Roll	TR-808 Kick	Gamelan Gong c	---
28	27 Concert SD	Hip-Hop Kick 2	Gamelan Gong c#	---
28	Concert Cymbal	TR-909 Kick 1	Gamelan Gong d#	---
29	Concert BD 1	Hip-Hop Kick 3	Gamelan Gong g	Reverse Open Hi-Hat
30	30 Jingle Bell	Hip-Hop Kick 1	Gamelan Gong a#	Reverse Closed Hi-Hat 1
31	Bell Tree	Jungle Kick 2	Gamelan Gong C	Reverse Closed Hi-Hat 2
32	32 Bar Chimes	Jungle Kick 1	Gender C#	Jungle Hi-Hat [EXC1]
33	Wadaiko	Techno Kick 2	Gender D#	[55] Closed Hi-Hat [EXC1]
34	Wadaiko Rim	Techno Kick 1	Gender G	[88] Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
35	Shime Taiko	Standard 1 Kick 2	Gender A#	[88] Closed Hi-Hat 3 [EXC1]
36	Atarigane	Standard 1 Kick 1	Gender c	Closed Hi-Hat 4 [EXC1]
37	37 Hyoushigi	[88] Standard 1 Kick 1	Bonang C#	Closed Hi-Hat [EXC1]
38	Ohkawa	[88] Standard 1 Kick 2	Bonang D#	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]
39	39 High Kotsuzumi	[88] Standard 2 Kick 1	Bonang G	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]
40	Low Kotsuzumi	[88] Standard 2 Kick 2	Bonang A#	[88] TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]
41	Ban Gu	[55] Kick Drum 1	Bonang c	TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]
42	42 Big Gong	[55] Kick Drum 2	Thai Gong	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]
43	Small Gong	[88] Soft Kick	Rama Cymbal	[55] Pedal Hi-Hat [EXC1]
44	44 Bond Gong	[88] Jazz Kick 1	Sagat Open [EXC7]	[88] Pedal Hi-Hat [EXC1]
45	Thai Gong	[88] Jazz Kick 2	Sagat Closed [EXC7]	Pedal Hi-Hat [EXC1]
46	Rama Cymbal	[55] Concert BD 1	Jaws Harp	Half-Open Hi-Hat 1 [EXC1]
47	Gamelan Gong	[88] Room Kick 1	Wadaiko	Half-Open Hi-Hat 2 [EXC1]
48	48 Udo Short [EXC1]	[88] Room Kick 2	Wadaiko Rim	[55] Open Hi-Hat [EXC1]
49	49 Udo Long [EXC1]	[88] Power Kick 1	Taiko	[88] Open Hi-Hat 2 [EXC1]
50	Udo Slap	[88] Power Kick 2	Shimodako	[88] Open Hi-Hat 3 [EXC1]
51	51 Bendir	[88] Electric Kick 2	Atarigane	Open Hi-Hat [EXC1]
52	Req Dum	[88] Electric Kick 1	Hyoushigi	TR-909 Open Hi-Hat [EXC1]
53	Req Tik	[55] Electric Kick	Ohkawa	TR-707 Open Hi-Hat [EXC1]
54	54 Tabla Ta	[88] TR-808 Kick	High Kotsuzumi	TR-606 Open Hi-Hat [EXC1]
55	Tabla Na	[88] TR-909 Kick	Low Kotsuzumi	[88] TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]
56	56 Tabla Tun	[88] Dance Kick	Yyoo Dude	TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]
57	Tabla Ge	[88] Standard 1 Snare 1	Buk	CR-78 Open Hi-Hat [EXC1]
58	Tabla Ge Hi	[88] Standard 1 Snare 2	Buk Rim	Crash Cymbal 1 [EXC3]
59	Talking Drum	[88] Standard 2 Snare 1	Gengari p	[EXC1] Crash Cymbal 2 [EXC4]
60	60 Bond Talking Drum	[88] Standard 2 Snare 2	Gengari Mute Low	[EXC1] Crash Cymbal 3
61	61 Coxixi	[55] Snare Drum 2	Gengari f	[EXC2] Brush Crash Cymbal
62	Djembe	[55] Concert Snare	Gengari Mute High	[EXC2] Hard Crash Cymbal *
63	63 Djembe Rim	[88] Jazz Snare 1	Gengari Samli	TR-909 Crash Cymbal
64	Timbales Low	[88] Jazz Snare 2	Jang-Gu Che	TR-808 Crash Cymbal
65	Timbales Paila	[88] Room Snare 1	Jang-Gu Kun	Mute Crash Cymbal 1 [EXC3]
66	66 Timbales High	[88] Room Snare 2	Jang-Gu Rim	Mute Crash Cymbal 2 [EXC4]
67	Cowbell	[88] Power Snare 1	Jing p	[EXC3] Reverse Crash Cymbal 1
68	68 High Bongo	[88] Power Snare 2	Jing f	* [EXC3] Reverse Crash Cymbal 1
69	Low Bongo	[55] Gated Snare	Jing Mute	[EXC3] Reverse Crash Cymbal 3
70	70 Mute High Conga	[88] Dance Snare 1	Asian Gong 1	Reverse TR-909 Crash Cymbal
71	Open High Conga	[88] Dance Snare 2	Big Gong	[55] Splash Cymbal
72	Mute Low Conga	[88] Disco Snare	Small Gong	Splash Cymbal
73	73 Conga Slap	[88] Electric Snare 2	Pal Ban	[88] Ride Bell
74	Open Low Conga	[88] House Snare	Ban Gu	[88] Brush Ride Bell
75	75 Conga Slide *	[55] Electric Snare 1	Tang Gu	[EXC4] [88] Ride Cymbal 1
76	Mute Pandero	[88] Electric Snare 3	Tang Gu Mute	[EXC4] [88] Ride Cymbal 1
77	Open Pandero	[88] TR-808 Snare 1	Shou Luo	[88] Brush Ride Cymbal
78	78 Open Surdo [EXC2]	[88] TR-808 Snare 2 *	Bond Gong	Ride Cymbal Low Inner
79	Mute Surdo [EXC2]	[88] TR-909 Snare 1	Hu Yin Luo Low	* Ride Cymbal Mid Inner
80	80 Tamborim	[88] TR-909 Snare 2 *	Hu Yin Luo Mid	[EXC5] Ride Cymbal High Inner
81	High Agoogo	[88] Brush Tap 1	Hu Yin Luo Mid Mute	[EXC5] Ride Cymbal Low Edge
82	82 Low Agoogo	[88] Brush Tap 2	Hu Yin Luo High	[EXC6] Ride Cymbal Mid Edge
83	Shaker	[88] Brush Slap 1	Hu Yin Luo High Mute	[EXC6] Ride Cymbal High Edge
84	84 High Whistle [EXC3]	[88] Brush Slap 2	Nao Bo	TR-606 Ride Cymbal
85	85 Low Whistle [EXC3]	[88] Brush Slap 3	Xiao Bo	TR-808 Ride Cymbal
86	Mute Cuica	[EXC4] [88] Brush Swirl 1	---	Chinese Cymbal 1
87	87 Open Cuica [EXC4]	[88] Brush Swirl 2	---	Chinese Cymbal 2
88	Mute Triangle	[EXC5] [88] Brush Long Swirl	---	[55] Hand Clap
89	Open Triangle	[EXC5] Standard 1 Snare 1	---	[88] Hand Clap 2
90	90 Short Guiro [EXC6]	Standard 1 Snare 2	---	[88] Hand Clap
91	Long Guiro	[EXC6] Standard Snare 3	---	Hand Clap
92	92 Cabasa Up	Rap Snare	---	Hand Clap 2
93	Cabasa Down	Hip-Hop Snare 2	---	TR-707 Hand Clap
94	94 Claves	Jungle Snare 1	---	---
95	High Wood Block	Jungle Snare 2	---	---
96	Low Wood Block	Techno Snare 1	---	---

PC : Program change number
 --- : No sound
 * : Tones using two voices

~ : Same sound as "STANDARD1" (PC1) Set.
 [EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2
 [55] : Same sound as for CC32= 1
 # : Same Drum Set as CC32= 1

Note number

	PC 57	PC 58	PC 59
CC32= 3	SFX	RHYTHM FX #	RHYTHM FX #
21	MC-500 Beep 1	---	---
22	MC-500 Beep 2	---	---
23	Guitar Slide	---	---
24	Guitar Wah	---	---
25	Guitar Slap	---	---
26	Chord Stroke Down	---	---
27	Chord Stroke Up	---	---
28	Biwa	*	---
29	Phonograph Noise	---	---
30	Tape Rewind	---	---
31	Scratch Push 2	[EXC1] ---	---
32	Scratch Pull 2	[EXC1] ---	---
33	Cutting Noise 2 Up	---	---
34	Cutting Noise 2 Down	---	---
35	Distortion Guitar Cutting Noise Up	---	---
36	Distortion Guitar Cutting Noise Down	Reverse Kick 1	Reverse TR-707 Kick 1
37	Bass Slide	Reverse Concert Bass Drum	Reverse TR-909 Kick 1
38	Pick Scrape	Reverse Power Kick 1	Reverse Hip-Hop Kick 1
39	High Q	Reverse Electric Kick 1	Reverse Jungle Kick 2
40	Slap	Reverse Snare 1	Reverse Techno Kick 2
41	Scratch Push	[EXC7] Reverse Snare 2	Reverse TR-606 Snare 2
42	Scratch Pull	[EXC7] Reverse Standard 1 Snare 1	Reverse CR-78 Snare 1
43	Sticks	Reverse Snare Drum 2	Reverse CR-78 Snare 2
44	Square Click	Reverse Tight Snare	Reverse Jungle Snare 2
45	Metronome Click	Reverse 808 Snare	Reverse Techno Snare 2
46	Metronome Bell	Reverse Tom 1	Reverse TR-707 Snare
47	Guitar Fret Noise	Reverse Tom 2	Reverse TR-606 Snare 1
48	Guitar Cutting Noise Up	Reverse Sticks	Reverse TR-909 Snare 1
49	Guitar Cutting Noise Down	Reverse Slap	Reverse Hip-Hop Snare 2
50	String Slap of Double Bass	Reverse Cymbal 1	Reverse Jungle Snare 1
51	Flute Key Click Noise	Reverse Cymbal 2	Reverse House Snare
52	Laughing	Reverse Open Hi-Hat	Reverse Closed Hi-Hat
53	Screaming	Reverse Rldo Cymbal	Reverse TR-606 Closed Hi-Hat
54	Punch	Reverse CR-78 Open Hi-Hat	Reverse TR-707 Closed Hi-Hat
55	Heart Beat	Reverse Closed Hi-Hat	Reverse TR-808 Closed Hi-Hat
56	Footsteps 1	Reverse Gong	Reverse Jungle Hi-Hat
57	Footsteps 2	Reverse Bell Tree	Reverse Tambourine 2
58	Applause	Reverse Guiro	Reverse Shake Tambourine
59	Door Creaking	Reverse Bendir	Reverse TR-808 Open Hi-Hat
60	Door	Reverse Gun Shot	Reverse TR-707 Open Hi-Hat
61	Scratch	Reverse Scratch	Reverse Open Hi-Hat
62	Wind Chimes	Reverse Laser Gun	Reverse TR-606 Open Hi-Hat
63	Car Engine	Key Click	Reverse Hu Yin Luo
64	Car Stop	Techno Thip	Reverse TR-707 Crash Cymbal *
65	Car Passing	Pop Drop	Voice One
66	Car Crash	Woody Slap	Reverse Voice One
67	Siren	Distortion Kick	Voice Two
68	Train	Syn. Drops	Reverse Voice Two
69	Jetplane	Reverse Hi Q	Voice Three
70	Helicopter	Pipe	Reverse Voice Three
71	Starship	Ice Block	Voice Tah
72	Gun Shot	Digital Tambourine	Reverse Voice Tah
73	Machine Gun	Atlas	Voice Ou
74	Laser Gun	Modulated Bell	Voice Au
75	Explosion	Spark	Voice Whey
76	Dog	Metallic Percussion	Frog Vpoco *
77	Horse-Gallop	Velocity Noise FX	Reverse Yyoo Dude
78	Birds	Stereo Noise Clap	Douby
79	Rain	Swish	Reverse Douby
80	Thunder	Slappy	Baert High
81	Wind	Voice Ou	Baert Low
82	Seashore	Voice Au	Bounce
83	Stream	Hoo	Reverse bounce
84	Bubble	Tape Stop 1	Distortion Knock
85	Kitty	Tape Stop 2	Guitar Slide
86	Bird 2	Missile	Sub Marine
87	Growl	Space Birds	Noise Attack
88	Telephone 1	Flying Monster	Space Worms
89	Telephone 2	---	Emergency ! *
90	Small Club 1	---	Calculating... *
91	Small Club 2	---	Saw LFO Saw
92	Small Club 2	---	---
93	Applause Wave	---	---
94	Eruption	---	---
95	Big Shot	---	---
96	Percussion Bang	---	---

PC : Program change number
 --- : No sound
 * : Tones using two voices

--- : Same sound as "STANDARD 1" (PC1) Set.
 [EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2.
 [55] : Same sound as for CC32= 1.
 # : Same Drum Set as CC32= 2.

Note numbers 0-19 and 97-127 are assigned to the following sounds (not available for PC50 Ethnic, PC51 Asia, PC54 Cymbal&Claps, PC57 SFX, PC58 Rhythm FX, and PC59 Rhythm FX2):

CC32= 3		PC10 Hip-Hop			
		PC 11 JUNGLE			
		PC 12 TECHNO			
		PC 25 ELECTRONIC			
		PC 26 TR-808			
PC1 STANDARD 1		PC 27 DANCE			
PC2 STANDARD 2		PC 28 CR-78			
PC3 STANDARD 3		PC 29 TR-606			
PC9 ROOM		PC 30 TR-707		PC 33 JAZZ	
PC 17 POWER		PC 31 TR-909		PC 41 BRUSH	
				PC 49 ORCHESTRA	
				PC 51 KICK & SNARE	
C-1	0	[88] Standard 1 Kick 1	[88] Electric Kick 2	←	---
	1	[88] Standard 1 Kick 2	[88] Electric Kick 1 *	←	---
	2	[88] Standard 2 Kick 1	CR-78 Kick 1	←	---
	3	[88] Standard 2 Kick 2	CR-78 Kick 2	←	---
	4	[55] Kick Drum 1	TR-606 Kick 1	←	---
	5	[55] Kick Drum 2	TR-707 Kick 1	←	---
	6	[88] Jazz Kick 1	[55] TR-808 Kick	←	---
	7	[88] Jazz Kick 2	[88] TR-808 Kick	←	---
	8	[88] Room Kick 1	TR-808 Kick 2	←	---
	9	[88] Room Kick 2	[88] TR-909 Kick	←	---
C0	10	[88] Power Kick 1	[88] Dance Kick	←	---
	11	[88] Power Kick 2	Hip-Hop Kick 1	←	---
	12	[88] Electric Kick 1	TR-909 Kick 1 *	←	---
	13	[88] Electric Kick 2 *	Hip-Hop Kick 3	←	---
	14	[88] TR-808 Kick	Jungle Kick 1	←	---
	15	[88] TR-909 Kick	Techno Kick 1	←	---
	16	[88] Dance Kick	Bounce Kick	←	---
	17	Voice One	←	←	---
	18	Voice Two	←	←	---
	19	Voice Three	←	←	---
	97	[88] Standard 1 Snare 1	Techno Hit	---	Applause 2 *
	98	[88] Standard 1 Snare 2	Philly Hit	*	Small Club 1 *
	99	[88] Standard 2 Snare 1	Shock Wave	*	[55] Timpani D#
	100	[88] Standard 2 Snare 2	Lo-Fi Rave	*	[55] Timpani E
	101	[55] Snare Drum 2	Bam Hit	[88] Brush Tap 1	[55] Timpani F
	102	Standard 1 Snare 1	Bim Hit	[88] Brush Tap 2	[55] Timpani F#
	103	Standard 1 Snare 2	Tape Rewind	[88] Brush Slap 1	[55] Timpani G
	104	Standard Snare 3	Phonograph Noise	[88] Brush Slap 2	[55] Timpani G#
	105	[88] Jazz Snare 1	[88] Power Snare 1	[88] Brush Swirl 1	[55] Timpani A
	106	[88] Jazz Snare 2	[88] Dance Snare 1	[88] Brush Swirl 2	[55] Timpani A#
C8	107	[88] Room Snare 1	[88] Dance Snare 2	[88] Brush Long Swirl	[55] Timpani B
	108	[88] Room Snare 2	[88] Disco Snare	[88] Jazz Snare 1	[55] Timpani c
	109	[88] Power Snare 1	[88] Electric Snare 2	[88] Jazz Snare 2	[55] Timpani c#
	110	[88] Power Snare 2	[55] Electric Snare	[88] Standard 1 Snare 1	[55] Timpani d
	111	[55] Gated Snare	[88] Electric Snare 3 *	[88] Standard 1 Snare 2	[55] Timpani d#
	112	[88] Dance Snare 1	TR-606 Snare	[88] Standard 2 Snare 1	[55] Timpani e
	113	[88] Dance Snare 2	TR-707 Snare	[88] Standard 2 Snare 2	[55] Timpani f
	114	[88] Disco Snare	[88] TR-808 Snare 1	[55] Snare Drum 2	---
	115	[88] Electric Snare 2	[88] TR-808 Snare 2 *	Standard 1 Snare 1	---
	116	[55] Electric Snare	TR-606 Snare 2	Standard 1 Snare 2	---
C9	117	[88] Electric Snare 3 *	[88] TR-909 Snare 1	Standard Snare 3	---
	118	TR-707 Snare	[88] TR-909 Snare 2 *	[88] Room Snare 1	---
	119	[88] TR-808 Snare 1	TR-909 Snare 1	[88] Room Snare 2	---
	120	[88] TR-808 Snare 2 *	TR-909 Snare 2	[88] Power Snare 1	---
	121	[88] TR-909 Snare 1	Rap Snare	[88] Power Snare 2	---
	122	[88] TR-909 Snare 2 *	Jungle Snare 1	[88] Gated Snare	---
	123	Rap Snare	House Snare 1	[88] Dance Snare 1	---
	124	Jungle Snare 1	[88] House Snare *	[88] Dance Snare 2	---
	125	House Snare 1	House Snare 2	[88] Disco Snare	---
	126	[88] House Snare *	Voice Tah	[88] Electric Snare 2	---
	127	House Snare 2	[88] Slappy *	[88] Electric Snare 3 *	---

Note number

CC32= 2	PC 1 STANDARD 1	PC 2 STANDARD 2	PC 9 ROOM	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC
25	Snare Roll	←	←	←	←
26	Finger Snap	←	←	←	←
27	High O	←	←	←	←
28	Slap	←	←	←	←
29	Scratch Push [EXC7]	←	←	←	Scratch Push2 [EXC7]
30	Scratch Pull [EXC7]	←	←	←	Scratch Pull2 [EXC7]
31	Slicks	←	←	←	←
32	Square Click	←	←	←	←
33	Metronome Click	←	←	←	←
34	Metronome Bell	←	←	←	←
35	Standard 1 Kick 2	Standard 2 Kick 2	Room Kick 2	Power Kick 2	Electric Kick 2
36	Standard 1 Kick 1	Standard 2 Kick 1	Room Kick 1	Power Kick 1	Electric Kick 1
37	Side Stick	←	←	←	←
38	Standard 1 Snare 1	Standard 2 Snare 1	Room Snare 1	Power Snare 1	Electric Snare 1
39	Hand Clap	←	←	←	←
40	Standard 1 Snare 2	Standard 2 Snare 2	Room Snare 2	PowerSnare 2	Electric Snare 2
41	Low Tom2 *	←	Room Low Tom2 *	Power Low Tom2 *	Electric Low Tom2 *
42	Closed Hi-hat1 [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]	Closed Hi-hat3 [EXC1]	Closed Hi-hat3 [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]
43	Low Tom1 *	←	Room Low Tom1 *	Power Low Tom1 *	Electric Low Tom1 *
44	Pedal Hi-hat [EXC1]	←	←	←	←
45	Mid Tom2 *	←	Room Mid Tom2 *	Power Mid Tom2 *	Electric Mid Tom2 *
46	Open Hi-hat1 [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]	Open Hi-hat3 [EXC1]	Open Hi-hat3 [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]
47	Mid Tom1 *	←	Room Mid Tom1 *	Power Mid Tom1 *	Electric Mid Tom1 *
48	High Tom2 *	←	Room Hi Tom2 *	Power Hi Tom2 *	Electric Hi Tom2 *
49	Crash Cymbal1	←	←	←	←
50	High Tom1 *	←	Room Hi Tom1 *	Power Hi Tom1 *	Electric Hi Tom1 *
51	Ride Cymbal1	←	←	←	←
52	Chinese Cymbal	←	←	←	Reverse Cymbal
53	Ride Bell	←	←	←	←
54	Tambourine	←	←	←	←
55	Splash Cymbal	←	←	←	←
56	Cowbell	←	←	←	←
57	Crash Cymbal2	←	←	←	←
58	Vibra-slap	←	←	←	←
59	Ride Cymbal2	←	←	←	←
60	High Bongo	←	←	←	←
61	Low Bongo	←	←	←	←
62	Mute High Conga	←	←	←	←
63	Open High Conga	←	←	←	←
64	Low Conga	←	←	←	←
65	High Timbale	←	←	←	←
66	Low Timbale	←	←	←	←
67	High Agogo	←	←	←	←
68	Low Agogo	←	←	←	←
69	Cabasa	←	←	←	←
70	Maracas	←	←	←	←
71	Short Hi Whistle [EXC2]	←	←	←	←
72	Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←
73	Short Guiro [EXC3]	←	←	←	←
74	Long Guiro [EXC3]	←	←	←	←
75	Claves	←	←	←	←
76	High Wood Block	←	←	←	←
77	Low Wood Block	←	←	←	←
78	Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	←
79	Open Cuica [EXC4]	←	←	←	←
80	Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	←
81	Open Triangle [EXC5]	←	←	←	←
82	Shaker	←	←	←	←
83	Jingle Bell	←	←	←	←
84	Bell Tree	Bar Chimes	←	←	←
85	Castanets	←	←	←	←
86	Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←
87	Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←
88	----	----	----	----	----
89	90	----	----	----	----
91	92	----	----	----	----
93	94	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----
96	97	----	----	----	----
98	99	----	----	----	----

Note number

PC : Program change number
 ← : No sound
 • : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set
 [EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2
 [55] : Same sound as for CC32= 1

CC32= 2	PC 26 TR-808/909	PC 27 DANCE	PC 33 JAZZ	PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA
25	←	←	←	←	←
26	←	←	←	←	←
27	←	←	←	←	←
28	←	←	←	←	Closed Hi-hat2 [EXC1]
29	Scratch Push2 [EXC7]	Scratch Push2 [EXC7]	←	←	Pedal Hi-hat [EXC1]
30	Scratch Pull2 [EXC7]	Scratch Pull2 [EXC7]	←	←	Open Hi-hat2 [EXC1]
31	←	←	←	←	Ride Cymbal1
32	←	←	←	←	←
33	←	←	←	←	←
34	←	←	←	←	←
35	←	←	←	←	←
36	909 Bass Drum	Dance Kick	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 1
37	808 Bass Drum	Electric Kick ■	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Concert BD1
38	808 Rim Shot	←	←	←	←
39	808 Snare 1	Dance Snare 1	Jazz Snare 1	Brush Tap1	Concert SD
40	←	←	Hand Clap2	Brush Slap1	Castanets
41	909 Snare 1	Dance Snare ■	Jazz Snare 2	Brush Swirl1	Concert SD
42	808 Low Tom2 *	Electric Low Tom2 *	←	Brush Low Tom2 *	Timpani F
43	808 CHH [EXC1]	CR-78 CHH [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]	Brush Closed Hi-hat [EXC1]	Timpani F#
44	808 Low Tom1 *	Electric Low Tom1 *	←	Brush Low Tom1 *	Timpani G
45	808 CHH [EXC1]	808 CHH [EXC1]	←	←	Timpani G#
46	808 Mid Tom2 *	Electric Mid Tom2 *	←	Brush Mid Tom2 *	Timpani A
47	808 OHH [EXC1]	CR-78 OHH [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]	Brush Open Hi-hat [EXC1]	Timpani A#
48	808 Mid Tom1 *	Electric Mid Tom1 *	←	Brush Mid Tom1 *	Timpani B
49	808 Hi Tom2 *	Electric High Tom2 *	←	Brush Hi Tom2 *	Timpani ■
50	808 Cymbal	←	←	Brush Crash Cymbal	Timpani c#
51	808 Hi Tom1 *	Electric High Tom1 *	←	Brush Hi Tom1 *	Timpani d
52	←	←	←	Brush Ride Cymbal	Timpani d#
53	←	Reverse Cymbal	←	←	Timpani ■
54	←	←	←	Brush Ride Bell	Timpani f
55	←	←	←	←	←
56	808 Cowbell	←	←	←	←
57	←	←	←	←	Concert Cymbal2
58	←	←	←	←	←
59	←	←	←	←	Concert Cymbal1
60	←	←	←	←	←
61	←	←	←	←	←
62	808 High Conga	←	←	←	←
63	808 Mid Conga	←	←	←	←
64	808 Low Conga	←	←	←	←
65	←	←	←	←	←
66	←	←	←	←	←
67	←	←	←	←	←
68	←	←	←	←	←
69	←	←	←	←	←
70	808 Maracas	←	←	←	←
71	←	←	←	←	←
72	←	←	←	←	←
73	←	←	←	←	←
74	←	←	←	←	←
75	808 Claves	←	←	←	←
76	←	←	←	←	←
77	←	←	←	←	←
78	←	High Hoo [EXC4]	←	←	←
79	←	Low Hoo [EXC4]	←	←	←
80	←	Electric Mule Triangle [EXC5]	←	←	←
81	←	Electric Open Triangle [EXC5]	←	←	←
82	←	←	←	←	←
83	←	←	←	←	←
84	←	←	←	←	←
85	←	←	←	←	←
86	←	←	←	←	←
87	←	←	←	←	←
88	←	←	←	←	←
89	←	←	←	←	Applause *
90	←	←	←	←	←
91	←	←	←	←	←
92	←	←	←	←	←
93	←	←	←	←	←
94	←	←	←	←	←
95	←	←	←	←	←
96	←	←	←	←	←
97	←	←	←	←	←
98	←	←	←	←	←
99	←	←	←	←	←

Note number

PC : Program change number
 -- : No sound
 * : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
 [EXC]: Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2
 [55] : Same sound as for CC32= 1

	CC32= 2	PC 50 ETHNIC	PC 51 KICK&SNARE	PC 52 ORIENTAL	PC 57 SFX	PC 58 RHYTHM FX
	26	25 Finger Snap	----	----	----	----
		Tambourine	----	----	----	----
	27	Castanets	----	----	----	----
		Crash Cymbal1	----	Zaghruta Loop	----	----
	28		----	Zaghruta Stop	----	----
	29	30 Concert Snare Drum	----	ReverseZag	----	----
	31	Concert Cymbal	----	----	Scratch Push2 [EXC1]	----
	32	Concert BD1	----	----	Scratch Pull2 [EXC1]	----
	33	Jingle Bell	----	----	Cutting Noise 2 Up	----
	34	Bell Tree	----	----	Cutting Noise 2 Down	----
	35	Bar Chimes	----	TR-707 BD	Distortion Guitar Cutting Noise Up	----
C2	36	Wadaiko	----	TR-707 BD	Distortion Guitar Cutting Noise Down	Reverse Kick 1
		Wadaiko Rim	----	TR-707 Rim	Bass Slide	Reverse Concert BD 1
	37	Shime Taiko	----	TR-707 SD	Pick Scrape	Reverse Power Kick 1
	38	Atarigane	----	HandClap ST	High Q	Reverse Electric Kick 1
	39	Hyoushigi	Standard 1 Kick 1	TR-707 SD	Slap	Reverse Snare 1
	40	Ohkawa	Standard 1 Kick 2	Tom	Scratch Push [EXC7]	Reverse Snare 2
	41	High Kotsuzumi	Standard 2 Kick 1	TR-707 HH Cisd	Scratch Pull [EXC7]	Reverse Standard set1 Snare 1
	42	Low Kotsuzumi	Standard 2 Kick 2	Tom	Sticks	Reverse Tight Snare
	43	Ban Gu	Kick 1	TR-707 HH Cisd	Square Click	Reverse Dance Snare
	44	Big Gong	Kick 2	Tom	Metronome Click	Reverse 808 Snare
	45	Small Gong	Soft Kick	TR-707 HH Open	Metronome Bell	Reverse Tom1
	46	Bond Gong	Jazz Kick 1	Tom	Guitar Fret Noise	Reverse Tom2
C3	47	Thai Gong	Jazz Kick 2	Tom	Guitar Cutting Noise Up	Reverse Sticks
	48	Rama Cymbal	Concert BD	TR-707 Crash	GuitarCutting Noise Down	Reverse Slap
	49	Gamelan Gong	Room Kick 1	Tom	String Slap of Double Bass	Reverse Cymbal1
	50	Udo Short [EXC1]	Room Kick 2	Ride Cymbal	Flt.Key Click	Reverse Cymbal2
	51	Udo Long [EXC1]	Power Kick 1	Doholla Dom	Laughing	Reverse Open Hi-hat
	52	Udo Slap	Power Kick 2	Doholla Sak	Scream	Reverse Ride Cymbal
	53	Bandir	Electric Kick 2	Tambourine	Punch	Reverse CR-78 OHH
	54	Rag Durr	Electric Kick 1	Doholla Tak2	Heart Beat	Reverse Closed Hi-hat
	55	Rag Tik	Electric Kick	Cowbell	Footsteps1	Reverse Gong
	56	Tabla Te	808 Bass Drum	Doholla Tak1	Footsteps2	Reverse Bell Tree
	57	Tabla Na	909 Bass Drum	Cabasa	Applause	Reverse Guiro
	58	Tabla Tun	Dance Kick	Doff Dom	Door Creaking	Reverse Bandir
C4	59	Tabla Ge	Standard 1 Snare 1	Doff Tak3	Door	Reverse Gun Shot
	60	Tabla Go Hi	Standard 1 Snare 2	Low Bongo	Scratch	Reverse Scratch
	61	Talking Drum	Standard 2 Snare 1	DoffTak-c	Wind Chimes	Reverse Laser
	62	Bond Talking Drum *	Standard 2 Snare 2	High Bongo	Car-Engine	Key Click
	63	Caxixi	Tight Snare	Doff Tak 3	Car-Stop	Takno Thip
	64	Djembe	Concert Snare	Tabla Dom	Car-Pass	Pop Drop
	65	Djembe Rim	Jazz Snare 1	Tabla Roll	Car-Crash	Woody Slap
	66	Timbales Low	Jazz Snare 2	Tabla Tak	Siren	Distortion Kick *
	67	Timbales Palla	Room Snare 1	Tabla Flam	Train	Syn.Drop
	68	Timbales High	Room Snare 2	Tabla Rim1	Jetplane	Reverse High Q
	69	Cowbell	Power Snare 1	Tabla Rim3	Helicopter	Pipe
	70	Hi Bongo	Power Snare 2	Tabla Rim2	Starship	Ice Block
C5	71	Low Bongo	Gated Snare	Rek Dom2	Gun Shot	Digital Tambourine *
	72	Mute Hi Conga	Dance Snare 1	Rek Tak2	Machine Gun	Alias
	73	Open Hi Conga	Dance Snare 2	Rek Dom1	LaserGun	Modulated Bell
	74	Mute Low Conga	Disco Snare	Rek Tak1	Explosion	Spark
	75	Conga Slap	Electric Snare2	Rek Rim	Dog	Metallic Percussion
	76	Open Low Conga	House Snare	Rek Slap	Horse-Gallop	Velocity Noise FX
	77	Conga Slide *	Electric Snare 1	----	Birds	Stereo Noise Clap *
	78	Mute Pandiero	Electric Snare 3	Rek Khan-c	Rain	Swish
	79	Open Pandiero	808 Snare 1	----	Thunder	Slappy *
	80	Open Surdo [EXC2]	808 Snare 2	Rek Kha-o	Wind	Voice Ou
	81	Mute Surdo [EXC2]	909 Snare 1	Rek Loop	Seashore	Voice Au
	82	Tamborim	909 Snare 2	Rek Slap	Stream	Hoo
C6	83	High Agogo	Brush Tap1	Sagat L-o	Bubble	Tape Stop1 *
	84	Low Agogo	Brush Tap2	Sagat R	Kitty	Tape Stop2 *
	85	Shaker	Brush Slap1	Sagat L-c	Blrd2	Missile *
	86	High Whistle [EXC3]	Brush Slap2	Jingle Bell	Growl	Space Bird
	87	Low Whistle [EXC3]	Brush Slap3	----	Applause2	Flying Monster
	88	Mute Cuica [EXC4]	Brush Swirl1	----	Telephone1	----
	89	Open Cuica [EXC4]	Brush Swirl2	----	Telephone2	----
	90	Mute Triangle [EXC5]	Brush Long Swirl	----	----	----
	91	Open Triangle [EXC5]	----	----	----	----
	92	Short Guiro [EXC6]	----	----	----	----
	93	Long Guiro [EXC6]	----	----	----	----
	94	Cabasa Up	----	----	----	----
C7	95	Cabasa Down	----	----	----	----
	96	Claves	----	----	----	----
	97	High Wood Block	----	----	----	----
	98	Low Wood Block	----	----	----	----
	99					

Note number
↑

PC : Program change number
---- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2
[55] : Same sound as for CC32= 1

CC32= 1	PC 1 / PC 33 STANDARD / JAZZ	PC 9 ROOM	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC	PC 26 TR-808	PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA
25							
26							
27	High Q	←	←	←	←	←	Closed Hi-hat [EXC1]
28	Slap	←	←	←	←	←	Pedal Hi-hat [EXC1]
29	Scratch Push	←	←	←	←	←	Open Hi-hat [EXC1]
30	Scratch Pull	←	←	←	←	←	Ride Cymbal1
31	Slicks	←	←	←	←	←	←
32	Square Click	←	←	←	←	←	←
33	Metronome Click	←	←	←	←	←	←
34	Metronome Ball	←	←	←	←	←	←
35	Kick Drum2 / Jazz BD2	←	←	←	←	Jazz BD2	Concert BD2
C2 36	Kick Drum1 / Jazz BD1	←	MONDO Kick	Elec BD	808 Bass Drum	Jazz BD1	Concert BD1
37	Side Slick	←	←	←	808 Rim Shot	←	←
38	Snare Drum1	←	Gated SD	Elec SD	808 Snare Drum	Brush Tap	Concert SD
39	Hand Clap	←	←	←	←	Brush Slap	Castanets
40	Snare Drum2	←	←	Gated SD	←	Brush Swirl	Concert SD
41	Low Tom2	Room Low Tom2	Room Low Tom2	Elec Low Tom2	808 Low Tom2	←	Timpani F
42	Closed Hi-hat [EXC1]	←	←	←	808 CHH [EXC1]	←	Timpani F#
43	Low Tom1	Room Low Tom1	Room Low Tom1	Elec Low Tom1	808 Low Tom1	←	Timpani G
44	Pedal Hi-hat [EXC1]	←	←	←	808 CHH [EXC1]	←	Timpani G#
45	Mid Tom2	Room Mid Tom2	Room Mid Tom2	Elec Mid Tom2	808 Mid Tom2	←	Timpani A
46	Open Hi-hat [EXC1]	←	←	←	808 OHH [EXC1]	←	Timpani A#
47	Mid Tom1	Room Mid Tom1	Room Mid Tom1	Elec Mid Tom1	808 Mid Tom1	←	Timpani B
C3 48	High Tom2	Room Hi Tom2	Room Hi Tom2	Elec Hi Tom2	808 Hi Tom2	←	Timpani c
49	Crash Cymbal1	←	←	←	808 Cymbal	←	Timpani c#
50	High Tom1	Room Hi Tom1	Room Hi Tom1	Elec Hi Tom1	808 Hi Tom1	←	Timpani d
51	Ride Cymbal1	←	←	←	←	←	Timpani d#
52	Chinese Cymbal	←	←	Reverse Cymbal	←	←	Timpani B
53	Ride Bell	←	←	←	←	←	Timpani f
54	Tambourine	←	←	←	←	←	←
55	Splash Cymbal	←	←	←	←	←	←
56	Cowbell	←	←	←	808 Cowbell	←	←
57	Crash Cymbal2	←	←	←	←	←	Concert Cymbal2
58	Vibra-slap	←	←	←	←	←	←
59	Ride Cymbal2	←	←	←	←	←	Concert Cymbal1
C4 60	High Bongo	←	←	←	←	←	←
61	Low Bongo	←	←	←	←	←	←
62	Mule High Conga	←	←	←	808 High Conga	←	←
63	Open High Conga	←	←	←	808 Mid Conga	←	←
64	Low Conga	←	←	←	808 Low Conga	←	←
65	High Timbale	←	←	←	←	←	←
66	Low Timbale	←	←	←	←	←	←
67	High Agogo	←	←	←	←	←	←
68	Low Agogo	←	←	←	←	←	←
69	Cabasa	←	←	←	←	←	←
70	Maracas	←	←	←	808 Maracas	←	←
71	Short Hi Whistle [EXC2]	←	←	←	←	←	←
C5 72	Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←	←	←
73	Short Guiro	←	←	←	←	←	←
74	Long Guiro	←	←	←	←	←	←
75	Claves	←	←	←	808 Claves	←	←
76	High Wood Block	←	←	←	←	←	←
77	Low Wood Block	←	←	←	←	←	←
78	Mule Cuica [EXC4]	←	←	←	←	←	←
79	Open Cuica [EXC4]	←	←	←	←	←	←
80	Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	←	←	←
81	Open Triangle [EXC5]	←	←	←	←	←	←
82	Shaker	←	←	←	←	←	←
83	Jingle Bell	←	←	←	←	←	←
C6 84	Bell Tree	←	←	←	←	←	←
85	Castanets	←	←	←	←	←	←
86	Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←	←	←
87	Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←	←	←
88							Applause
89							
90							
91							
92							
93							
94							
95							
C7 96							
97							
98							
99							

Note number

PC : Program change number
 --- : No sound
 * : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
 [EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2
 [55] : Same sound as for CC32= 1

	PC 57	PC 128
	*SFX	+CM-64/32L
35	----	CM Kick Drum
C2 36	----	CM Kick Drum
37	----	CM Rim Shot
38	----	CM Snare Drum
39	High Q	CM Hand Clap
40	Slap	CM Electronic Snare Drum
41	Scratch Push [EXC7]	CM Acoustic Low Tom
42	Scratch Pull [EXC7]	CM Closed High Hat [EXC1]
43	Sticks	CM Acoustic Low Tom
44	Square Click	CM Open Hi-Hat2
45	Metronome Click	CM Acoustic Middle Tom
46	Metronome Ball	CM Open Hi-Hat1 [EXC1]
47	Guitar Fret Noise	CM M.TomAcoustic Middle Tom
C3 48	Guitar cutting noise/up	CM Acoustic High Tom
49	Guitar cutting noise/down	CM Crash Cymbal
50	String slap of double bass	CM Acoustic High Tom
51	Fl Key Click	CM Ride Cymbal
52	Laughing	----
	Scream	----
53	54 Punch	CM Tambourine
55	Heart Beat	----
56	Footsteps1	CM Cowbell
57	Footsteps2	----
58	Applause *	----
59	Door Creaking	----
C4 60	Door	CM High Bongo
61	Scratch	CM Low Bongo
62	Wind Chimes *	CM Mute High Conga
63	Car-Engine	CM High Conga
64	Car-Stop	CM Low Conga
	Car-Pass	CM High Timbale
65	66 Car-Crash *	CM Low Timbale
67	Siren	CM High Agogo
68	Train	CM Low Agogo
69	Jetplane *	CM Cabasa
70	Helicopter	CM Maracas
71	Starship *	CM Short Whistle
C5 72	Gun Shot	CM Long Whistle
73	Machine Gun	CM Vibrato Slap
74	Laser gun	----
75	Explosion *	CM Claves
76	Dog	Laughing
	Horse-Gallop	Scream
77	78 Birds *	Punch
79	Rain *	Heart Beat
80	Thunder	Footsteps1
81	Wind	Footsteps2
82	Seashore	Applause *
83	Stream *	Creaking
C6 84	Bubble *	Door
85	----	Scratch
86	----	Wind Chimes *
87	----	Car-Engine
88	----	Car-Stop
	----	Car-Pass
89	90	Car-Crash *
91	----	Siren
92	----	Train
93	94	Jetplane *
	----	Helicopter
95	----	Starship *
C7 96	----	Gun Shot
97	----	Machine Gun
98	----	Laser gun
99	----	Explosion *
100	----	Dog
	----	Horse-Gallop
101	102	Birds *
103	----	Rain *
104	----	Thunder
105	----	Wind
106	----	SeaShore
107	----	Stream *
C8 108	----	Bubble *

PC : Program change number
 ---- : No sound
 * : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
 [EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2
 [55] : Same sound as for CC32= 1

↑
Note number

13.5. Styles musicaux (ROM)

GBN	STYLE NAME	TEMPO	T.S.	CC00	CC32	GBN	STYLE NAME	TEMPO	T.S.	CC00	CC32	GBN	STYLE NAME	TEMPO	T.S.	CC00	CC32
A 11	HardRock	90	4/4	1	15	A 71	Boogie1	150	4/4	9	7	B 51	Reggae1	96	4/4	8	8
A 12	HardEdge	96	4/4	1	16	A 72	Boogie2	165	4/4	9	3	B 52	Reggae2	132	4/4	8	6
A 13	BritRock	120	4/4	1	9	A 73	Rock'N1	122	4/4	10	22	B 53	Rhumba	97	4/4	23	6
A 14	Rock1	128	4/4	1	17	A 74	Rock'N2	176,0	4/4	10	23	B 54	Bolero	109	4/4	23	5
A 15	Rock2	140	4/4	1	18	A 75	Rock'N3	168	4/4	10	24	B 55	Beguine	105	4/4	39	7
A 16	Sh Rock1	100	4/4	1	19	A 76	Rock'N4	185	4/4	10	25	B 56	ArgTango	120	4/4	26	6
A 17	Sh Rock2	113	4/4	1	20	A 77	Twist1	164	4/4	10	14	B 57	EurTango	120	4/4	26	7
A 18	Sh Rock3	127	4/4	1	10	A 78	Twist2	158	4/4	10	20	B 58	Foxtrot	185	4/4	34	3
A 21	DownBeat	100	4/4	2	32	A 81	Sh Bald1	110	4/4	4	12	B 61	SlWaltz1	85	3/4	18	7
A 22	Undergrd	120	4/4	2	33	A 82	Sh Bald2	110	4/4	4	8	B 62	SlWaltz2	90	3/4	18	5
A 23	House	130	4/4	2	34	A 83	Sh Bald3	114	4/4	4	9	B 63	JazWltz1	120	3/4	17	23
A 24	Jungle	160	4/4	2	35	A 84	Blues	60	4/4	44	14	B 64	JazWltz2	150	3/4	17	11
A 25	Dance1	120	4/4	2	36	A 85	BlueBeat	110	4/4	44	4	B 65	W'Waltz	185	6/4	17	24
A 26	Dance2	93	4/4	2	37	A 86	R&B	114	4/4	44	5	B 66	March1	120	4/4	20	10
A 27	Rap	90	4/4	33	8	A 87	BigBand	135	4/4	14	3	B 67	March2	120	4/4	20	11
A 28	Progress	134	4/4	2	38	A 88	Shuffle	180	4/4	15	3	B 68	Poika	128	4/4	19	9
A 31	Funk1	102	4/4	3	13	B 11	SlSwing1	56	4/4	13	7	B 71	P Slow	60	4/4	6	41
A 32	Funk2	110	4/4	3	14	B 12	SlSwing2	60	4/4	13	5	B 72	G Slow	93	4/4	6	40
A 33	CoolGrv1	116	4/4	28	3	B 13	SlSwing3	100	4/4	13	6	B 73	P Ballad	55	4/4	5	17
A 34	CoolGrv2	130	4/4	28	2	B 14	MedSwing	110	4/4	13	8	B 74	G SlRock	56	4/4	5	18
A 35	CoolGrv3	95	4/4	28	4	B 15	Swing1	130	4/4	12	6	B 75	G Ballad	110	4/4	4	19
A 36	AcidJazz	90	4/4	2	39	B 16	Swing2	150	4/4	12	5	B 76	P Pop	70	4/4	7	39
A 37	Contemp1	120	4/4	28	6	B 17	CoolJazz	160	4/4	12	7	B 77	G Pop	100	4/4	7	40
A 38	Contemp2	98	4/4	28	7	B 18	SwCombo	184	4/4	12	18	B 78	G FstPop	87	4/4	22	22
A 41	8B Pop1	60	4/4	6	32	B 21	Bossa1	106	4/4	22	15	B 81	P Rock'N	160	4/4	10	26
A 42	8B Pop2	70	4/4	6	33	B 22	Bossa2	125	4/4	22	16	B 82	P Shuffl	180	4/4	15	6
A 43	8B Pop3	75	4/4	6	34	B 23	Bossa3	150	4/4	22	17	B 83	P RagTim	200	4/4	43	1
A 44	8B Pop4	84	4/4	6	35	B 24	Bossa4	173	4/4	22	18	B 84	P Night	60	4/4	13	11
A 45	8B Pop5	85	4/4	6	36	B 25	LatinRK	84	4/4	22	11	B 85	P Jazz	150	4/4	12	19
A 46	8B Pop6	92	4/4	6	37	B 26	Latin	102	4/4	22	19	B 86	G Bossa	145	4/4	22	21
A 47	8B Pop7	96	4/4	6	38	B 27	Samba1	105	4/4	27	9	B 87	P Fusion	120	4/4	22	20
A 48	8B Pop8S	75	4/4	6	39	B 28	Samba2	130	4/4	27	10	B 88	P Waltz	84	3/4	18	8
A 51	16B Pop1	65	4/4	7	31	B 31	Mambo1	107	4/4	38	6						
A 52	Bld Rock	75	4/4	7	32	B 32	Mambo2	107	4/4	38	7						
A 53	16B Pop2	85	4/4	7	33	B 33	Mereng1	115	4/4	59	3						
A 54	16B Pop3	100	4/4	7	34	B 34	Mereng2	155	4/4	59	4						
A 55	16B Pop4	100	4/4	7	35	B 35	Salsa1	90	4/4	25	6						
A 56	16B Pop5	120	4/4	7	36	B 36	Salsa2	98	4/4	25	7						
A 57	Bld RckS	78	4/4	7	37	B 37	ChaCha1	121	4/4	24	7						
A 58	16B PopS	100	4/4	7	38	B 38	ChaCha2	126	4/4	24	6						
A 61	SlRock1	58	6/8	5	10	B 41	Gipsy1	93	2/4	61	0						
A 62	SlRock2	75	6/8	5	11	B 42	Gipsy2	120	2/4	61	1						
A 63	SlRock3	90	6/8	5	15	B 43	Macarena	102	4/4	61	2						
A 64	SlRock4	80	4/4	5	16	B 44	Tic Tac	104	4/4	61	3						
A 65	PopRock	140	4/4	39	13	B 45	LtDance	125	4/4	61	4						
A 66	Surf	153	4/4	10	21	B 46	Son	125	4/4	45	1						
A 67	Charlest	212	4/4	11	4	B 47	LimboRck	86	4/4	35	3						
A 68	Dixie	180	4/4	11	3	B 48	Calypso	165	4/4	35	4						

13.6. Styles musicaux (disque Zip fourni)

16 Beat

116BEAT5
116BEAT6
#BALLADN
#POP2
\$16BEAT1
\$16BEAT2
%16BEAT1
%16BEAT2
%16BEAT3
%16BEAT4
%BALLAD1
%BALLAD2
@BALLAD3
16beat1
16beat2
16beat3
16beat4
16beat5
16beat6
16beat75
16beat85
#BALLAD4
#RLDSHFL

50's & 60's

#LIMORK
%CHITREST
%SLROCK1
%SLROCK2
%TWIST
^PopRock
^SLRock3
^SLRock4
11ullyGul
Surfl
#60'S
#BOOGIE3
#50'SBLD
%BOOGIE
@BOOGIE2
PopRock1
PopRock2

8 Beat

8BeatAut
8 Beat 3
8 Beat 4
18BEAT6
18BEAT5
#POP1
\$8BEAT1
\$8BEAT2
%8BEAT1
%8BEAT2
%8BEAT3
%8BEAT4
*8Beat1
*8Beat2
*8Beat3
*8Beat6
*8Beat4Rk
*8Beat5Rb
*8Beat7Sw
*8Beat8Sw
8 Beat 1
8 Beat 2

Classic

#W'POLKA
#W WALTZ
WienWalz
WienWalc
#MINUET
#TOCCATA
%BAROQUE
^Baroque
#PAVANE
#ROSSINI
#BOLERO
^Bolero2
Bolero

Contemporary

BeneFunk
BenePop1
BenePop2
!FUNK3
#CONTEMP
#FUNK4
\$FUNK1
\$FUNK2
\$FUNK3
\$FUSION
%FUNK1
%FUNK2
%FUSION
*Funk1
*Funk2
Funk1
Funk2
SlowJam
UpGrouve

Dance

Disco 8R
Disco 1
!DANCE10
!HOUSE2
#DANCE2
#DANCE3
#DANCE4
#DANCE5
#DANCE6
#DANCE7
#DANCE8
#DANCE9
%DANCE
%HOUSE
%RAP
^AcidJaz
^Dance1
^Dance2
^PopRap
^Progres
^Techno
^Undergr
*Dance2
*House1
*House2
*PopRap
*Rap1
*Rap2
*Techno1
Dance
Disco M2
SoftDance
live2

Ethnic

Ballos
Bayon#Ru
Kalamati
Kam&Kars
Syrforum
Tsamiko
Tsifete
Xasopi&2
Zeimpeki
%ENKA
%ANADOLU
%ARAB
%KARS
%MALFOUF
%TROT
*Keronecn
*Turkis1
*Turkis2
Etno'Rom

Folk

Awalzer
Boarisch
DiscoSch
Marsch
Obkrain
Polka
Schlagr1
Schlagr7
SchWalf1
SlowWalz

Gaficira
Regional
SbCancao
ShEnredo
^FrWaltz
^Musette
^Musette
^DMarsc1
^DMarsc2
^Dwalzer
^Schlag1
^Schlag2
^Schlag3
^VikMusk
Ballade
D'Rockmx
DrFox
Evrgreen
FastLast
*G Polka
*G Waltz
Hitmix
live1
M Polka
O Polka1
O Polka2
O Polka3
O Walz1
O Walz2
Partypop
PopWlzer
Quickstp
Riomix
Schlager
Schunkel
Slowfox
V'Ballad
V Schlgt
V Schlgt2
W Walzer
Csardas
Gartner
Tango3
#JZWALTZ
#MARCH3
#SLWLTZ3
\$POLKA
\$WALTZ2
%DIXIE
%FOXTROT
%MARCH
%POLKA
%TANGO
%WALTZ
@SLWALTZ
^March
^Polka
^SlFoxtr
^Waltz
*EurTango
*FOXTRT2
*POLKA3
*SALTARL
*TANGO3
*WALTZ5
^Mazurka
^Quadrgl
^Tarantl
Mazurca1
Mazurca2
Polca1
Polca2
PsoDoble
Tango1
Tango2
Tarantel
Valzer1
Valzer2
CtryDanc
Banat Mm
Hora Mm
Maneana
Sirba
@CARIBEA
@MEXROCK
#CNTR2-4
#FAST2-4
#FAST4-4
#SLOW4-4
FolkVals
Hambo
March

Polka
\$8Beat
\$hougie
Schottis
*Sourd
Vds 1
%PDOBLE
@GUARACH
^Balle
^Habaner
^Jota
^Rancher
^RunSals
Corrido
Cumbia
*Cumbia
Habanera
Jaropo
Pasodobl
*Pdoble
Ranchera
Sardana
*Sevilla
Sevillan
*Splumba
Tango
Vaispern
!C'WLTZ3
#UGRASS2
#CAJUN
#C'ROCK2
#C SWING
#C WLTZ2
#TRAINB
#TWOSTEP
\$COUNTRY
%COUNTRY
@C WALTZ
^B Grass
^Cajun
^C'Balld
^C Hoogi
^Country
^C Swing
^C Westr
Country1
Country2
*C'Swing
TexMex
Valz

Latin

#SAMBA4
#SAMBA5
%SAMBA
@SAMBA2
^DiscSamb
^MdnSamb
^SambRio
BossaNov
PapBossa
Samba1
Samba2
Samba3
SlowBoss
TrioBoss
TrueBoss1
TrueBoss2
TrueBoss3
TrueBoss4
TrueBoss5
LATIN2
!MENEAT1
!MERENG2
#BOSSA3
#BOSSA4
#CHACHA2
#MAMBO2
#RHUMBA2
\$BOSSAN
\$RHUMBA
%BOSSA
%CHACHA
%LATIN
%MAMBO
%SALSA
@MAMBO
^Bossa1
^Bossa2
^Calypso

^ChaCha
^Latin
^Mambo1
^Mambo2
^Mereng1
^Mereng2
^Merengu
^Rhumba
^Salsa1
^Salsa2
^Bossa1
^Bossa2
^ChaCha2
Cha Cha
LatinRap
Mambo
Merengue
Salsa

Rock

BeneRock
#ROCK3
#ROCK4
\$ROCK1
\$ROCK2
%ROCK1
%ROCK2
RockBeat
RkEdge2
RockEdge

Rock'n Roll

#ROCK'N4
#ROCK'N5
#ROCK'N6
#ROCK'N7
%ROCK'N
^Rock'n1
^Rock'n2

Standard

Bene R&B
Shuffle3
%SHUFFLE
@STANDARD
#SHUFFLE3
#SLSHFFL
Shuffle1
Shuffle2
!BLUES2
!BLUES3
!R&B2
#BIGBAND
#R&B
%BIGBAND
@BLUES
^Blues
BigBand

Swing

SwingBet
!5-4
#JAZZ
#SWPOP
%SWWALTZ
CoolJaz
!SWING2
\$SWING
%SLSWNG1
%SLSWNG2
%SWING
@SLSWING
JazzCombo
SwCombo
Swing

Variety

CountFox
PopReage
Foxtrot1
SlowWaltz
SlowFox2
SlowFox3
Waltz 1
Waltz 2
Waltz 3
Beguine
#BEGUIN3
\$REGGAE

%BEGUINE
%REGGAE
@REGGAE2
@RHUMBA2
^Reggae1
Beguine1
%RHUMBA
@LAMBADA
@SON
Rhumba2
Foxtrot
JzWaltz

World

^DiscFox
%SLWALTZ
^\$ Balld
^\$ Boogi
^\$ Waltz
^Scountr
Fast4-4
FastBeat
HalfBeat
#GOSPEL
@M'TOWN
@RAGTIME
^Gospel
Gospel
Gospel1

13.7. Tableaux d'équipement MIDI

[CREATIVE KEYBOARD] (Arranger)

Model: EM-2000

Date: September 1998

Version: 1.00

Function		Transmitted		Recognized		Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16, Off		1-16 1-16, Off		1= ACC1 2= A.Bass 3= ACC2 4= Upper1 5= ACC3 6= Upper2 7= ACC4 8= ACC5 9= ACC6 10= A Drums/Sr PG 11= Lower1 12= M Bass 13= Upper3/ Basic/ 14= Lower2/NTA1 15= M/NTA2 16= ■ Drums
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1) *****		Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)		*2
Note Number	True Voice	0-127 *****		0-127 0-127	*1	
Velocity	Note ON Note OFF	O X	*1	O X	*1	
After Touch	Key's Ch's	X O		O O	*1 *1	
Pitch Bend		O	*1	O	*1	
Control Change		0,32	O	O	*1	Bank Select
		1	O	O	*1	Modulation
		5	O	O	*1	Portamento Time
		6,38	O	O	*1	Data Entry
		7	O	O	*1	Volume
		10	O	O	*1	Panpot
		11	O	O	*1	Expression
		16	O	O	*1	Source 1
		17	O	O	*1	Source 2
		64	O	O	*1	Hold 1
		65	O	O	*1	Portamento
		66	O	O	*1	Sostenuto
		67	O	O	*1	Soft
		84	O	O	*1	Portamento Control
		91	O	O (Reverb)	*1	Effect 1 Depth
		93	O	O (Chorus)	*1	Effect 3 Depth
		94	O	O (Delay)	*1	Effect 4 Depth
		98,99	O	O	*1	NRPN LSB, MSB
		100,101	O	O	*1	RPN LSB, MSB
Program Change	True #	X *****	*1	O 0-127	*1	Program Number 1-128
System Exclusive		O		O		
System Common	Song Pos Song Sel Tune	X X X		X X X		
System Real Time	Clock Commands	O O	*1 *1	O O	*1 *1	MIDI File Record/Play
Aux Messages	All Sound Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	X X O X O X	*1	O (120, 126, 127) O (121) O O (123-125) O X		
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognize as M=1 even if M≠1				

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Yes
X: No

[CREATIVE KEYBOARD] (Sound Module, Keyboard Section, SMF Player)
Model: EM-2000

Date: September 1998
Version: 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	4, 6, 11, 12-16 1-16, Off	1-16 1-16, Off	4= Upper1, 6= Upper2 11= Lower1, 12= M Bass. 13= Upper 3, 14= Lower2, 15= M Int 16= M Drums
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mode 3. 4 (M=1) *****	Mode 3 Mode 3. 4 (M=1)	*2
Note Number	True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note ON Note OFF	O X	O X	
After Touch	Key's Ch's	X O	O O	*1 *1
Pitch Bend		O	O	*1 *1
Control Change	0,32	O	O	*1 *1
	1	O	O	*1 *1
	5	O	O	*1 *1
	6, 38	O	O	*1 *1
	7	O	O	*1 *1
	10	O	O	*1 *1
	11	O	O	*1 *1
	16	O	O	*1 *1
	17	O	O	*1 *1
	64	O	O	*1 *1
	65	O	O	*1 *1
	66	O	O	*1 *1
	67	O	O	*1 *1
	84	O	O	*1 *1
	91	O	O (Reverb)	*1 *1
	93	O	O (Chorus)	*1 *1
	94	O	O (Delay)	*1 *1
	98, 99	O	O	*1 *1
	100, 101	O	O	*1 *1
Program Change	True #	O *****	O 0-127	*1 *1
System Exclusive		O	O	
System Common	Song Pos	O	O	*1 *1
	Song Set	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	*1 *1
	Commands	O	O	*1 *1
Aux Messages	All Sound Off	X	O (120, 126, 127)	
	Reset All Controllers	X	O (121)	
	Local On/Off	O	O	
	All Notes Off	X	O (123-125)	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognize as M=1 even if M≠1		

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Yes
X: No

13.8. Types EFX & paramètres contrôlables

Vous trouverez ci-dessous une liste des types d'effets EFX disponibles sur le EM-2000. Chaque type offre deux paramètres pouvant être pilotés avec Source 1 et 2 ("Utilisation de l'effet d'insertion (DSP EFX)" à la page 33 de la Première approche). Les paramètres marqués d'un astérisque (*) peuvent être contrôlés via les boutons PAD 1/2 ou un commutateur au pied. Voyez "Rotary S/F" à la page 31 et "Rotary Slow/Fast" à la page 29 pour en savoir plus.

TIMBRE (filtres, etc.)

01 Enhancer	Source 1	Sens	0-127
	Source 2	Mix	0-127

L'Enhancer contrôle la structure des harmoniques des hautes fréquences, rendant le son plus pétillant et plus serré

02 Humanizr	Source 1	Vowel	a/i/u/e/o
	Source 2	Level	0-127

Ajoute des "voyelles" au son et le rapproche ainsi de la voix humaine

EFFETS D'AMPLI DE GUITARE

Voici la signification des abréviations:

Small: petit ampli
Bltn: ampli simple
2-Stk: grand ampli à tour double
3-Stk: grand ampli à tour triple

03 Overdrv1 (Small)	Source 1	Drive	0-127
	Source 2	Pan	L63-0-R63

L'Overdrive crée une légère distorsion semblable à celle produite par des amplis à lampes. Divers types d'overdrive sont disponibles (voyez les noms entre parenthèses)

04 Overdrv2 (Bltn)	Source 1	Drive	0-127
	Source 2	Pan	L63-0-R63

05 Overdrv3 (2-Stk)	Source 1	Drive	0-127
	Source 2	Pan	L63-0-R63

06 Overdrv4 (3-Stk)	Source 1	Drive	0-127
	Source 2	Pan	L63-0-R63

07 Distort1 (Small)	Source 1	Drive	0-127
	Source 2	Pan	L63-0-R63

Ce effet produit une distorsion plus intense qu'Overdrive

08 Distort2 (Bltn)	Source 1	Drive	0-127
	Source 2	Pan	L63-0-R63

09 Distort3 (2-Stk)	Source 1	Drive	0-127
	Source 2	Pan	L63-0-R63

10 Distort4 (3-Stk)	Source 1	Drive	0-127
	Source 2	Pan	L63-0-R63

EFFETS DE MODULATION (SAUF LE CHORUS)

11 Phaser	Source 1	Manual	100Hz-8.0kHz
	Source 2	Rate	0.05-10.0 Hz

Un phaser ajoute un son déphasé par rapport au son original et produit une modulation ondulante créant une impression d'espace et de profondeur

12 Auto Wah	Source 1	Manual	0-127
	Source 2	Rate	0.05-10.0 Hz

L'effet Auto Wah contrôle un filtre de manière cyclique pour créer des changements cycliques du timbre

13 Rotary	*Source 1	Speed	Slow/Fast
	Source 2	Level	0-127

L'effet Rotary simule l'effet d'un haut-parleur rotatif classique. Le type de modulation caractéristique de ces haut-parleurs est criant de réalisme. Effet idéal pour orgue électrique

14 StFlangr	Source 1	Rate	0.05-10.0 Hz
	Source 2	Feedback	-98% - +98%

Flanger stéréo. Il produit une résonnance métallique qui monte et qui descend comme un avion décollant ou atterrissant

15 SpFlangr	Source 1	Feedback	-98% - +98%
	Source 2	Step Rate	0.05-10.0 Hz

Step Flanger est un effet où les paliers de changement de hauteur du Flanger sont audibles

16 Tremolo1 (Tri) (onde triangulaire)	Source 1	Mod Rate	0.05-10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0-127

Tremolo module le volume cycliquement pour ajouter un effet de trémolo au son

17 Tremolo2 (Sqr) (onde carrée)	Source 1	Mod Rate	0.05-10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0-127

18 Tremolo3 (Sin) (sinusoïde)	Source 1	Mod Rate	0.05-10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0-127

19 Tremolo4 (Saw1) (dent de scie normales)	Source 1	Mod Rate	0.05-10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0-127

20 Tremolo5 (Saw2) (dent de scie "inversée")	Source 1	Mod Rate	0.05-10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0-127

21 AutoPan1 (Tri)	Source 1	Mod Rate	0.05-10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0-127

L'effet Auto Pan module cycliquement la position stéréo du son

22 AutoPan2 (Sqr)	Source 1	Mod Rate	0.05-10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0-127

23 AutoPan3 (Sin)	Source 1	Mod Rate	0.05-10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0-127

24 AutoPan4 (Saw1)	Source 1	Mod Rate	0.05-10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0-127

25 AutoPan5 (Saw2)	Source 1	Mod Rate	0.05-10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0-127

EFFETS DE DYNAMIQUE

26 Compress	Source 1	Pan	L63-0-R63
	Source 2	Level	0-127

Un compresseur atténue les crêtes de signal et accentue les bas niveaux et aplatit le volume global

27 Limiter	Source 1	Pan	L63-0-R63
	Source 2	Level	0-127

Un limiteur empêche le volume de dépasser un certain niveau seuil (Threshold) sans accentuer les bas niveaux

EFFETS CHORUS

"D" signifie *dry* (sec, sans effet), tandis que "E" signifie *effet* (pas de signal non traité); "0" représente le niveau

28 Hexa Cho	Source 1	Rate	0 05-10 0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E-D0<E

Hexa chorus se sert d'un chorus à 6 phases (six couches de son avec chorus) pour rendre le son plus riche et plus vaste

29 Trem Cho	Source 1	Trem Rate	0 05-10 0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E-D0<E

Tremolo chorus est un chorus avec du trémolo (modulation cyclique du volume)

30 StChorus	Source 1	Rate	0 05-10 0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E-D0<E

Chorus stéréo

31 Space D	Source 1	Rate	0 05-10 0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E-D0<E

Space-D est un chorus multiple qui applique une modulation biphase en stéréo. Cela ne donne pas une impression de modulation mais produit un chorus transparent (un parfait "faiseur de stéréo")

32 3DChorus	Source 1	Cho Rate	0 05-10 0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E-D0<E

Applique un effet 3D au son chorus. Le chorus est placé à 90 degrés à gauche et à 90 degrés à droite

EFFETS DELAY & REVERB

"D" signifie *dry* (sec, sans effet), tandis que "E" signifie *effet unique* (pas de signal non traité)

33 St Delay	Source 1	Feedback	-98% -+98%
	Source 2	Balance	D>0E-D0<E

Delay est un effet qui vous permet de répéter le signal d'entrée. En augmentant la valeur Feedback (SOURCE 1), vous pouvez contrôler le nombre de répétitions. Des valeurs négatives inversent la phase des signaux répétés

34 Mod Dly	Source 1	Mod Rate	0 05-10 0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E-D0<E

Cet effet ajoute de la modulation au son retardé, et produit un effet semblable à Flanger

35 3Tap Dly	Source 1	Feedback	-98% -+98%
	Source 2	Balance	D>0E-D0<E

Le Triple Tap Delay produit trois sons retardés; centre, gauche, droite

36 4Tap Dly	Source 1	Feedback	-98% -+98%
--------------------	----------	----------	------------

Le Quadruple Tap Delay a quatre retards

37 TmCtrDly	Source 1	Dly Time	200m-990m/1sec
	Source 2	Feedback	-98% -+98%

Cet effet vous permet d'utiliser SOURCE 1 pour contrôler le temps de retard et la hauteur en temps réel. Quand le temps de retard s'allonge, la hauteur baisse et quand il raccourcit, la hauteur monte

38 Reverb	Source 1	Time	0-127
	Source 2	Balance	D>0E-D0<E

39 GteRevNr (Rev avec Gate normale)	Source 1	Balance	D>0E-D0<E
	Source 2	Level	0-127

Gate Reverb est un type spécial de réverbération qui coupe le son réverbéré brutalement (au lieu de le faire diminuer progressivement)

40 GteRevRv (Gated Rev inversée)	Source 1	Balance	D>0E-D0<E
	Source 2	Level	0-127

41 GteRevS1 (Sweep 1)	Source 1	Balance	D>0E-D0<E
	Source 2	Level	0-127

Le son réverbéré passe de gauche à droite

42 GteRevS2 (Sweep 2)	Source 1	Balance	D>0E-D0<E
	Source 2	Level	0-127

Le son réverbéré passe de gauche à droite

43 3D Delay	Source 1	Feedback	-98% -+98%
	Source 2	Balance	D>0E-D0<E

Applique un effet 3D au son retardé. Le son retardé sera placé à 90 degrés à gauche et à 90 degrés à droite

EFFETS PITCH SHIFT (TRANSPPOSITION)

44 2PitchSh	Source 1	Coarse1	-24 -0- +12
	Source 2	Coarse2	-24 -0- +12

Un Pitch Shifter change la hauteur du son original. Cet effet à 2 voix dispose de deux pitch shifters, et peut ajouter des sons dont la hauteur est modifiée au son original

45 Fb P.Shf	Source 1	Coarse1	-24 -0- +12
	Source 2	Feedback	-98% -+98%

AUTRES

46 3D Auto	Source 1	Speed	0 05-10 0 Hz
	Source 2	Turn	Effect on/off

L'effet 3D Auto déplace l'emplacement du son. Il est dérivé de la technologie Roland 3-D Sound Space (RSS)

47 3DManual	Source 1	Azimuth	180/L168-0-R168
	Source 2	Level	0-127

Permet de déplacer le son manuellement dans un espace 3-D

48 Lo-Fi 1	Source 1	Balance	D>0E-D0<E
	Source 2	Pan	L63 -0- R63

Lo-Fi 1 est un effet qui dégrade volontairement la qualité du son.

49 Lo-Fi 2	Source 1	R Detune	0-127
	Source 2	Balance	D>0E-D0<E

Lo-Fi 2 dégrade aussi la qualité du son et ajoute du bruit pour "amoindrir" encore la qualité.

50 OD→ Chors	Source 1	OD Pan	L63 -0- R63
	Source 2	ChoBalance	D>0E-D0<E

Overdrive et Chorus branchés en série

51 OD→ Flger	Source 1	OD Pan	L63 -0- R63
	Source 2	FLBalance	D>0E-D0<E

Overdrive et Flanger branchés en série

52 OD→ Delay	Source 1	OD Pan	L63 -0- R63
	Source 2	DlyBalance	D>0E-D0<E

Overdrive et Delay branchés en série

53 DS→ Chors	Source 1	DS Pan	L63 -0- R63
	Source 2	ChoBalance	D>0E-D0<E

Distorsion et Chorus branchés en série

54 DS→ Flger	Source 1	DS Pan	L63 -0- R63
	Source 2	FLBalance	D>0E-D0<E

Distorsion et Flanger branchés en série

55 DS→ Delay	Source 1	DS Pan	L63 -0- R63
	Source 2	DlyBalance	D>0E-D0<E

Distorsion et Delay branchés en série

56 EH→ Chors	Source 1	EH Sens	0-127
	Source 2	ChoBalance	D>0E-D0<E

Enhancer et Chorus branchés en série

57 EH→ Flger	Source 1	EH Sens	0-127
	Source 2	FLBalance	D>0E-D0<E

Enhancer et Flanger branchés en série

58 EH→ Delay	Source 1	EH Sens	0-127
	Source 2	DlyBalance	D>0E-D0<E

Enhancer et Delay branchés en série

59 Cho→ Dly	Source 1	ChoBalance	D>0E-D0<E
	Source 2	DlyBalance	D>0E-D0<E

Chorus et Delay branchés en série

60 FL→ Delay	Source 1	FL Fb	-98% -+98%
	Source 2	DlyBalance	D>0E-D0<E

Flanger et Delay branchés en série

61 Cho→ Flgr	Source 1	ChoBalance	D>0E-D0<E
	Source 2	FLBalance	D>0E-D0<E

Chorus et Flanger branchés en série

62 RotarMlt	Source 1	OD Drive	0-127
	*Source 2	RT Speed	Slow/Fast

Effets Overdrive (OD), égaliseur 3 bandes (EQ) et Rotary (RT) branchés en série

63 GTRMit1A (OD Amp Small)	Source 1	OD Drive	0-127
	Source 2	Dly Mix	0-127

Les algorithmes Guitar Multi 1 branchent des effets Compressor, Overdrive (OD), Chorus, et Delay en série. Différents types d'amplis sont disponibles (voyez plus bas); choisissez votre Type avec soin

64 GTRMit1B (OD Amp Bltn)	Source 1	OD Drive	0-127
	Source 2	Dly Mix	0-127

65 GTRMit1C (OD Amp 2-Stk)	Source 1	OD Drive	0-127
	Source 2	Dly Mix	0-127

66 GTRMit1D (OD Amp 3-Stk)	Source 1	OD Drive	0-127
	Source 2	Dly Mix	0-127

67 GTRMit2A (OD Amp Small)	Source 1	OD Drive	0-127
	Source 2	CF Mix	0-127

Les algorithmes Guitar Multi 2 offrent des effets Compressor, Overdrive (OD), Equalizer et Chorus ou Flanger (CF) branchés en série

68 GTRMit2B (OD Amp Bltn)	Source 1	OD Drive	0-127
	Source 2	CF Mix	0-127

69 GTRMit2C (OD Amp 2-Stk)	Source 1	OD Drive	0-127
	Source 2	CF Mix	0-127

70 GTRMit2D (OD Amp 3-Stk)	Source 1	OD Drive	0-127
	Source 2	CF Mix	0-127

71 GTRMit3A (OD Amp Small)	Source 1	Wah Man	0-127
	Source 2	OD Drive	0-127

Les algorithmes Guitar Multi 3 offrent des effets WahWah (Wah), Overdrive (OD), Chorus (CF) et Delay branchés en série

72 GTRMit3B (OD Amp Bltn)	Source 1	Wah Man	0-127
	Source 2	OD Drive	0-127

73 GTRMit3C (OD Amp 2-Stk)	Source 1	Wah Man	0-127
	Source 2	OD Drive	0-127

74 GTRMit3D (OD Amp 3-Stk)	Source 1	Wah Man	0-127
	Source 2	OD Drive	0-127

75 CIGtMit1	Source 1	CF Mix	0-127
	Source 2	Dly Mix	0-127

Clean Guitar Multi 1 offre des effets Compressor, Equalizer, Chorus (CF), et Delay (Dly) branchés en série

76 CIGtMit2 Dly Time value 60m	Source 1	AW Man	0-127
	Source 2	Dly Mix	0-127

Clean Guitar Multi 2 propose des effets Auto-wah (AW), Equalizer, Chorus, et Delay (Dly) branchés en série

77 BassMlti	Source 1	OD Drive	0-127
	Source 2	CF Mix	0-127

Bass Multi offre des effets Compressor, Overdrive (OD), Equalizer, et Chorus (CF) branchés en série

78 RhodMit1 (Pan)	Source 1	TP ModRT	0 05-6 40 Hz
	Source 2	TP ModDep	0-127

Rhodes Multi 1 propose des effets Enhancer, Phaser, Chorus, et Pan (TP) branchés en série

79 RhodMit2 (Tremolo)	Source 1	TP ModRT	0 05-6 40 Hz
	Source 2	TP ModDep	0-127

Rhodes Multi 2 offre des effets Enhancer, Phaser, Chorus, et Tremolo (TP) branchés en série

80 KeybMlti (Tremolo)	Source 1	RM ModFrq	0-127
	Source 2	RMBalance	D>0E-D0<E

Keyboard Multi offre de effets Ring Modulator (RM), Equalizer, Pitch Shifter, Phaser, et Delay branchés en série

EFFETS BRANCHES EN PARALLELE

Les effets parallèles peuvent être utilisés de manière à ce qu'un Part se serve d'un effet tandis qu'un autre utilise l'autre effet. Spécifiez les assignations d'effet en plaçant un Part à gauche toute de l'image stéréo et l'autre à droite. Voyez page 74 dans la Première approche

81 Cho/Dly	Source 1	ChoBalance	D>0E-D0<E
	Source 2	DlyBalance	D>0E-D0<E

Chorus et Delay branchés en parallèle

82 FL/Delay	Source 1	FLBalance	D>0E-D0<E
	Source 2	DlyBalance	D>0E-D0<E

Flanger et Delay branchés en parallèle

83 Cho/Flgr	Source 1	ChoBalance	D>0E-D0<E
	Source 1	FLBalance	D>0E-D0<E

Flanger et Chorus branchés en parallèle

84 OD1/OD2	Source 1	OD1 Drive	0-127
	Source 2	OD2 Drive	0-127

85 OD/Rotar	Source 1	OD Drive	0-127
	*Source 2	RT RT Speed	Slow/Fast

86 OD/Phase	Source 1	OD Drive	0-127
	Source 2	PH Rate	0 05-10 0 Hz

87 OD/AtWah (Overdrive + Auto Wah)	Source 1	OD Drive	0-127
	Source 2	AW Man	0-127

88 PH/Rotar	Source 1	PH Rate	0 05-10 0 Hz
	*Source 2	RT Speed	Slow/Fast

89 PH/AtWah	Source 1	PH Rate	0 05-10 0 Hz
	Source 2	AW Man	0-127

13.9. Chord Intelligence

C	C#	D	E \flat	E	F
CM7	C#M7	DM7	E \flat M7	EM7	FM7
C7	C#7	D7	E \flat 7	E7	F7
Cm	C#m	Dm	E \flat m	Em	Fm
Cm7	C#m7	Dm7	E \flat m7	Em7	Fm7
CmM7	C#mM7	DmM7	E \flat mM7	EmM7	FmM7
Cdim	C#dim	Ddim	E \flat dim	Edim	Fdim
Cm7 (b5)	C#m7 (b5)	Dm7 (b5)	E \flat m7 (b5)	Em7 (b5)	Fm7 (b5)
Caug	C#aug	Daug	E \flat aug	Eaug	Faug
Csus4	C#sus4	Dsus4	E \flat sus4	Esus4	Fsus4
C7sus4	C#7sus4	D7sus4	E \flat 7sus4	E7sus4	F7sus4

F#	G	A \flat	A	B \flat	B
F#M7	GM7	A \flat M7	AM7	B \flat M7	BM7
F#7	G7	A \flat 7	A7	B \flat 7	B7
F#m	Gm	A \flat m	Am	B \flat m	Bm
F#m7	Gm7	A \flat m7	Am7	B \flat m7	Bm7
F#mM7	GmM7	A \flat mM7	AmM7	B \flat mM7	BmM7
F#dim	Gdim	A \flat dim	Adim	B \flat dim	Bdim
F#m7 (b5)	Gm7 (b5)	A \flat m7 (b5)	Am7 (b5)	B \flat m7 (b5)	Bm7 (b5)
F#aug	Gaug	A \flat aug	Aaug	B \flat aug	Baug
F#sus4	Gsus4	A \flat sus4	Asus4	B \flat sus4	Bsus4
F#7sus4	G7sus4	A \flat 7sus4	A7sus4	B \flat 7sus4	B7sus4

14. Index

Symboles

16-track Sequencer 34
2nd Drum Track 37

A

ABass On/Off 33
Abort 81
ABs&ADr On/Off 33
Absolute 71
Acc Wrap 26
Acc&ABs On/Off 33
Accomp On/Off 33
ADrum On/Off 33
Aftertouch 30
All Tracks Data Change 62
Alteratn 26
Always 50
Amplitude 31
Armure de temps 37
Arpeg(e) 33
Arr (vs Usr) 18
Arr Start/Stop 33
Arranger Source 18
Assign
 Foot Pedal 30
 Lower Hold 24
Attaque 18
Auto Sync 72

B

Bank Select 20, 65
Base de données 10
Basic Channel 69

C

Canal de base 69
Canal de réception 69
Canal de transmission 68
Caractéristiques techniques 84
Chain (Songs) 79
Change 53, 60
 Gate Time 43
 Velocity 42
Channel Aftertouch 30
Character 21
Chord
 Family Assign 25
 Sequencer 25
Chord Sequence
 Load 74
 Save 75
Chorus 21
 Send 19
 Send (EFX) 23
 Send (User Style) 51
Chrus 39
Clock 72
Clones 51
Cntrl 28
Coarse 27
Commandes 8
Commutateur au pied 28
Continue 72
Contrasté (affichage) 8
Convertir (Style) 36
Copy 44, 53, 62
 Microscope 62
 Mode 45, 54

Song 80

Style 73

Count-In 25

CPT 52

Custom Style Set 78

Cut&Reso 33

Cutoff 17, 33

D

D Beam Assign 32
Damper 68
Data 61
 Send 47
 Type 38, 56
Database 10
Decay 18
Décompte 25
Delay 22
 Send 19
 Send (EFX) 23
Delete 56, 63, 78
 Fichier sur disque 12
 Piste 40
Destination, motif de 54
Device 10, 83
Disk
 Base de données 10
 Mode 73
Disk Link 73
Division 49
Drum Set 51
 Pitch 51
DSP EFX
 On/Off 19
 Pedal 30
Dynamic Arranger 28

E

Edit
 Header 46
 Tone 17
Effacer
 Microscope 60
 Piste (User Style) 55
 Séquence 16 pistes 34
Effect 20
EFX On/Off 19
EM 20
End 14
Env
 Attack 18
 Decay 18
 Release 18
Envelope 18
Equalizer 19
Erase 34
 Micro 60
 Microscope 60
 Piste 38
 Séquenceur 16 pistes 34
 Track (User Style) 55
Etouffer 16, 34
Exchange 45
Exit 6
Expre 38

Express 50

Expression 30, 65

F

Fade Out (comm au pied) 29
Family 25
Fiche technique 84
Fichier standard MIDI 64
File Name 76
File Name/Song Name 45
Fill
 Rit 24
 To Var/Or 33
Filter 17, 70
 Basic Channel 70
 Paramètres RX 68
 Paramètres TX 68
Filtre (TVF Cutoff) 17
Fine 27
Flanger 21
Foot Pedal 30
Footswitch 28
For 41, 57
Format 82
From 45, 54
Full 26

G

G-800 20
Gate Time 60
 Avertissement 15
 Insert (Micro) 61
 Sequenc. 16p. 43
 User Style 58
Global Volume 16
GM 64
GS Reset 67

H

Header Post Edit 46
High 68
Hold 60, 65
 Assign Lower 24
 LW2 29

I

Initialiser
 Disque 82
 Séquenceur 16 pistes 37
Insert 60
 Microscope 60
 Piste 40
 Track 56
Int 26, 71
Int+Mid 71
Internal 71
Into 45, 54, 62
Inversion 29
Isoler 34

K

Kbd Scale 27
Key
 Séquenceur 16 pistes 37
 User Style 49

L

Length 52
LFO1
 Pitch 31
 Rate 31
 TVA 31
 TVF 31
Limit 68, 69
Link 20
Listen 53
Load
 Chord Sequence 74
 MIDI Set 74
 User Program Set 73
 User Style 73
Local 68
Low 68
LVC-1 70

M

Macro 20, 21, 22
Maintien 60
Mark 52
Master
 Page 6
 Tune 26
Melody Intelligence 28
Mémoire, verrouillage 24
Memory Protect 24
Menu de fonctions 6
Merge 45
 Copy 45
 Séquenceur 16 pistes 34
Mesure 37, 53
Métronome
 Mode 50
 Séquenceur 16 pistes 34
 Sortie 25
Microscope 59
MIDI
 Filter 68
 Messages 65
 Mode 64
 Option Transpose 26
 Paramètres 71
 Sélection de style 70
 Set 72
 Set, Load 74
 Set, Save 75
 Sync 71
Minus One 20, 47
Mix 54, 62
Mixer 19
Mode
 Copy 45, 54
 User Style 48
Modes 6
Modul 38
Modulation 17, 65
Mono 27
Morceau
 Conversion en style 36
 Outils 34
 Set 14
Motif de destination 54
Move 61
 Shift 44
Mute 16, 19, 34

N

Name Song 45
 Natural 26
 Navigation 7
 Normal (affichage) 8
 Note 38
 Input 12
 To Arranger 69
 NRPN 39, 66
 NTA 69

O

Octave 47, 71
 Old 20
 On/Off 19
 1stCh 69
 1st Limit 69

P

Pad Assign 31
 Page
 Barre de défilement 7
 Suivante/précédente 8
 Pan 65
 Delay 22
 Panoramique 19, 39, 51
 Panpot 19, 51
 PanPt 39
 Param 24, 71
 Paramètres (MIDI) 71
 Part 46
 Fenêtre d'information 7
 Paramètres 17
 Sélection 8
 Switch 71
 Partage UP3 24
 PartSwitc 70, 71
 Pause 15
 PBend 38
 PChng 39
 Pitch 51
 Bend 28
 Change (Aftertouch) 31
 Down (D Beam) 33
 Up (D Beam) 32
 Play & Search 12
 Play/Stop 29
 Poly 27
 Portamento 27, 66
 Position stéréo 19, 51
 Post Edit 46
 Proceed 59
 Punch In/Out 34
 Commutateur au pied 29

Q

Quantize
 Séquenceur 16 pistes 34, 43
 User Style 50, 58
 Quick Format 82

R

Range
 Pitch Bend 28
 Wrap 26
 Rec&Ply 50
 REC/PLAY 50
 Réception
 Canal 69
 Record Mode 49
 Relative 71
 Release 18

Remote 72
 Rename 11
 Song 77
 User Style 76
 Replace 45, 54
 Reset 30
 Resonance 18
 D Beam 33
 Resume 24
 Reverb 20
 Send 19
 Send (EFX) 23
 Send (User Style) 51
 Revrb 39
 Ritardando 24
 Rnd 19, 51
 Roll
 Resolution 25
 Séquenceur 16 pistes 35
 Rotary Slow/Fast 29
 RX
 Canal 69
 Velo 71

S

Save
 Chord Sequence 75
 MIDI Set 75
 User Program Set 75
 User Style 74
 Select 52
 Sélection de banque 65
 Séquence 16 pistes 34
 Séquenceur 34
 Share 52
 Shared 51
 Shift 7, 69
 MIDI 67
 Track (16p) 44
 Track (Usr) 59
 TX 68
 Singl 52
 Single 52
 SMF 64
 Sng Part 20
 Soft 29
 Thru 68, 71
 Solo 20, 34
 Song 26
 Conversion en style 36
 Copy 80
 Header Edit 46
 Part 46
 Position Pointer 72
 Rename 77
 Set 14, 79
 Set Play 26
 Tools 34
 Volume 16
 Song Name/File Name 45
 Song Set Play 15
 Sostenuato 29
 Source 18
 Source 1/2 23
 Pedal 30
 Split 24
 Status 20, 50, 60
 Dynamic Arranger 28
 Std Change 25
 StlVolum 70
 Style
 Canal 70
 Converter 36

MIDI 70
 Name & File name 76
 PC 70
 Sync 71

Synchronisation 71

T

Tempo
 Change 25
 Change CPT 25
 Fenêtre 6
 Séquenceur 16 pistes 37
 Up/Down 33
 User Style 48
 Time 27
 Shift 59
 Sign 37
 Signature 53
 To 45, 54
 Tonalité 49
 Tone 8, 51
 Change 20
 Edit 17
 Mode 17
 Toucher
 Changement 42
 changement 58
 Touches de fonction 7
 Track
 Change Gate Time 43
 Copy 44, 53
 Delete 40, 56
 Erase 55
 Erase (16 p) 38
 Exchange 45
 Gate Time Change 58
 Insert 40, 56
 Length 52
 Microscope Edit 59
 Quantize 43, 58
 Shift 44, 59
 Transpose 41, 57
 Velocity Change 42, 58

Transmission

Canal 68

Transpose 57

Mode 26

Piste 41

Tremolo 31

TSign 53

Tune 26

TVF

Cutoff 17

Cutoff (aftertouch) 31

Resonance 18

2ndCh 69

2nd Limit 69

TX

Canal 68

Octave 71

Velo 71

Type 49

Type de données 38

U

Unmount 10, 83
 UP1-2 27
 UP3 Split 24
 Upper3, arpèges 33
 User Program
 Load 73
 Prog Chng 70
 Set 75

User Style

Converter 36

Copy 73

Delete 63

Edit 55

Microscope 59

Mode 48

Rename 76

Save 74

USR 20

Usr 18

Down 29

Up 29

UsrPr PC 70

Utility 62

V

Value 41, 44, 57, 59

Velocity

Change 42, 58

Receive/transmit 71

Sensitivity 28

Verrouillage (mémoire) 24

Vibrato 17, 31

View 53

Volume 8, 16, 19, 65

Global 16

song 16

W

WahWah 31

Wrap 26

Z

Zip, initialiser 82

Zone 69

15. Distributeurs Roland

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S A
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (01) 394 4029

BRAZIL

Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CANADA

Roland Canada Music Ltd
(Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B.C. V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd
(Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd. Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

MEXICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de
los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 608 04 80

La Casa Wagner de
Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P. 44100 MEXICO
TEL: (03) 613 1414

PANAMA

Productos Superiores, S A
Apartado 695 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA. 90040-3696
U. S. A.
TEL: (0213) 685 5141

VENEZUELA

Musiland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal Nivel
C3 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

AUSTRALIA

Roland Corporation
Australia Pty Ltd
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND

Roland Corporation (NZ) Ltd
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CHINA

Beijing Xinghai Musical
Instruments Co., Ltd.
6 Huangmichang Chao Yang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA

Riviera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra,
off Dr. Edwin Moses Road
Mumbai 400011, INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA

PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta Merin Blok E No.6-7
Jl. Gajah Mada No.3-5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 6335416

KOREA

Cosmos Corporation
Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA

Bentley Music SDN BHD
146 & 142, Jalan Bukit Bintang,
55100 Kuala Lumpur MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co Inc
339 Gilj, Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE

Swee Lee Company
BLOCK 231, Bain Street #03-23
Bras Basah Complex
SINGAPORE 180231
TEL: 3367886

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD

BLK 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN

ROLAND TAIWAN
ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9th Fl. 112 Chung Shan
N Road Sec.2, Taipei TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3039

THAILAND

Theera Music Co., Ltd.
330 Verg Nakorn Kasem, Soi 2
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM

Saigon Music Distributor
(Tan Dinh Music)
306 Hai Ba Trung, District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (8) 829-9372

BAHRAIN

Moon Stores
Bab Al Bahrain Road
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 003

ISRAEL

Halilit P. Greenspoon &
Sons Ltd
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yahio ISRAEL
TEL: (03) 682366

JORDAN

AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P.O. Box
625 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 641200

KUWAIT

Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON

A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN

OHI Electronics & Trading
Co. LLC
P.O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959885

QATAR

Badie Studio & Stores
P.O. Box 62
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA

Abdul Latif S. Al-Ghamdi
Trading Establishment
Middle East Commercial Center
Al-Khobar Dharan Highway
P.O. Box 3631 Al-Khobar
31952 SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2332

aDawiah Universal

Electronics AFL
P.O. Box 2154 ALKHOBAR 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA

Technical Light & Sound
Center
Khaled Ibn Al Walid St
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY

Barkat Musik aletleri ithalat
ve ihracat limited ireketi
Siraselvler Cad. Gurey Iskani No
86/6 Taksim Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E

Zak Electronics & Musical
Instruments Co.
Zabeel Road, Al Shermoo Bldg.
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI U.A.E.
TEL: (04) 360715

EGYPT

Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolis, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 417828
(02) 4185531

KENYA

Musik Land Limited
P.O. Box 12183 Moi Avenue
Nairobi Republic of KENYA
TEL: (2) 338 346

REUNION

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Merman ZL
Chaudron - 9779 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA

That Other Music Shop
(PTY) Ltd
11 Melle Street (Cnr Melle and
Juta Street)
Brixtonfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd

17 Wendmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4030

AUSTRIA

E. Dematte & Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
6083 Innsbruck AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3 B-2260 Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

BELOUSSIA

TUSHE
UL. Rabkrovskaya 17
220001 MINSK
TEL: (0172) 764-911

CYPRUS

Radex Sound Equipment Ltd
17 Diagonou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K,
DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE

Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK
Parc de l'Esplanade F 77 462 St.
Thibault Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 508

FINLAND

Roland Scandinavia As,
Filial Finland
Lauffasaarentie 54 II
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

GERMANY

Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd
29, Alexandras St. & Boutoulina
54 St. 106 82 Athens GREECE
TEL: (01) 8232415

HUNGARY

Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' 1/83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND

The Dublin Service Centre
Audio Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of IRELAND
TEL: (01) 677322

ITALY

Roland Italy S.p.A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 937 781

NORWAY

Roland Scandinavia Avd
Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND

P. P. H. Bzostowicz Marian
UL. Blokowa 32, 03624 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL

Caius - Tecnologias Audio e
Musica, Lda.
Rue de SANTA Catarina 131
4800 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

RUSSIA

Slami Music Company
Sadovaya-Triumfalnaya st. 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 209 2193

SPAIN

Roland Electronics
de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN

Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE

TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachovo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd - Swansea
Office
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
West Glamorgan SA7 9FJ
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

Notes